DOOM - JÖVŐ TAVASSZAL VÉGRE VISSZATÉR A LEGENDÁS SOROZAT!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

A FÜGGETLENSÉG NAPJA

XCOM 2

Az elmúlt évek talán legjobb sRPG-je végre folytatást kap: verd vissza az űrlényeket!

MENJ A POKOLBA!

DOOM

Visszatér a legendás játékszéria: modern tálalás, old school játékmenet és rengeteg démon!

Üdv itthon!

Fallout 4

Vissza a senkiföldjére: novemberben folytatást kap a Fallout. Megint túl kell élnünk egy atom-katasztrófa sújtotta világban!

HALÁLOS IRAMBAN

NEED FOR SPEED

Az éjszakai versenyzéssel a főszerepben indítja újra a sorozat motorját az Electronic Arts.

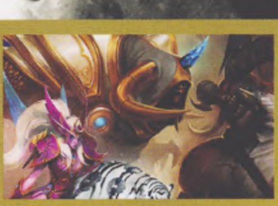
+ STEAMES TELJES JÁTÉK:

SLEEPING DOGS

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

SKYLANDERS SUPERCHARGERS

Járművekkel erősít idén a sokat látott Skylanders-széria



HEROES OF THE STORM

A Blizzard is beszáll a DOTA és a League of Legends uralta műfajba

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Utolsó fejezetéhez érkezett az Arkham-széria epikus története

GHOST RECON: WILDLANDS

Bolívia digitális másában raknak rendet Tom Clancy katonái

PC GURU 2015. 07.

15007

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

NYÁRI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

HEROES OF THE STORM

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	13.990 Ft
Hosszabbítással:	12.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	21.490 Ft
Hosszabbítással:	20.490 Ft

LEGO JURASSIC WORLD

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	15.990 Ft
Hosszabbítással:	14.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	22.990 Ft
Hosszabbítással:	21.990 Ft

COD: BLACK OPS 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	19.490 Ft
Hosszabbítással:	18.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

GTA V

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

THE WITCHER 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

BATTLEFIELD: HARDLINE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu

Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. JÚLIUS

A NAGY CSEND ELŐTTI VIHAR

Phew. Ez a fáradtság / kialvatlanság hangja volt, amely nemcsak a lapzárta állandó jellemzője, de a júniusié is, hiszen ekkor zajlik le a játékvilág legfontosabb eseménye, az E3, ami régen – és hírezőinknek most is – éjszakázásokat jelent, mindenki másnak pedig trailerek és gameplay-videók özönét, váratlan bejelentéseket, évek múlva is emlegetett pillanatokat. Ez idén is bejött: amit a Sony másfél órában előadott, annak több pontján is a szívünkhöz kaptunk, és voltak olyanok is, akik egy-két könnycseppet is elmorzsoltak. De túl vagyunk rajta: lezajlott a 2015-ös E3, és most egy újabb évet kell várnunk arra, hogy a világ nagyvállalatai kiterítsék a lapjaikat.

Unatkozni garantáltan nem fogunk: az őszt atomvillanással söpri el a Fallout 4, amiről hat teljes oldalon át olvashattok a magazinban, lélekben pedig már a pokolban járunk, hiszen tavasszal visszatér a legendás Doom-sorozat is. Ám ősszel nem csak a Fallout világában lesz háború, de a miénkben is: új kihívót kap a Skylanders, érdekes lesz látni, hogy három nagyon hasonló játékot mennyire bír el a piac. Lesz végre új Need for Speed, folytatódik 2012 legjobb játéka, az XCOM, villámsebességgel érkezik PC-re Kodzsima Hideo utolsó (?) Metal Gear Solidja... szóval lesz miért feltörni a malacperselyt. Azonban az irodában sem unatkoztunk. A PC Guru csapatában új tagot köszönthetünk: lapunk készítésébe ezentúl Böjtös Gábor is besegít, akinek a neve talán sokaknak ismerős lehet, hiszen az elmúlt tíz év során szinte minden magazinnál megfordult, és már a mostani számunkhoz is tetemes mennyiségű cikkel járult hozzá.

Reméljük e havi teljes játékunk is elnyeri a tetszéseteket: a Sleeping Dogs az elmúlt pár év egyik leghangulatosabb sandbox akciójátéka volt, és nagyon örülünk neki, hogy sikerült megszereznünk – biztosítunk mindenkit, hogy a jövő hónapban sem okozunk csalódást ezen a téren. Innen is kellemes nyaralást kívánunk mindenkinek, pihenjétek ki a sulit / munkát, játsszatok tisztességtelenül sokat, olvassatok Gurut, és ne felejtsétek el, hogy mi nem vakációzunk: találkozunk augusztusban is!

A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

ÚJABB E3 ZAJLOTT LE, MEGINT NAPOKIG NEM ALUDTUNK RENDESEN – VAGY AKI OKOS VOLT, UTÓLAG, KIPIHENTEN DARÁLTA LE A TRAILEREKET. NEKED MELYIK JÁTÉK TETSZETT A LEGJOBBAN A KÍNÁLATBÓL, ÉS MIÉRT?

wilson
A válasz ott van a címlapon és a hozzá passzoló előzetesben: a Fallout 4, ami garantáltan megint elvesz két hetet az életemből. És persze ott volt a Shenmue 3 bejelentés is, amire 14 éve vártam – gyorsan meg is néztem, megvan-e még a fiókomban a bontatlan, japán, dreamcastos Shenmue 2.

Obo
Nagyon sok jó játékot mutattak be idén is, és nehéz dönteni, de leginkább talán a Star Wars: Battlefront áll közel a szívemhez. A játékmenet-bemutató alatt úgy vigyorogtam, mint egy idióta, és ha erre képes egy játék, az már jó jelnek számít – legalábbis nálam.

Chris
Természetesen a Fallout 4. Mondjuk a New Vegas után egy kicsit elegem lett a Fallout-játékokból, nem hittem, hogy lelkesedni fogok a következő részért, de végül meggyőztek a videókkal. Főleg az építkezés része tetszett a dolognak, nagyon város!

JohnBart
Természetesen az American Truck Simulator, mivel az SCS jól láthatóan megtanult kidolgozott pályákat és kamionokat készíteni. Mellette viszont nagyon várom az Avalanche Mad Maxét, a Fallout 4-et, és a kellemes meglepetés Ghost Recon: Wildlandset is.

Chocho
A Doom. Mert Doom. És mert jó volt. Na, meg mert Doom. De a Doom is egész jó volt, sőt, a Doom is tetszett.

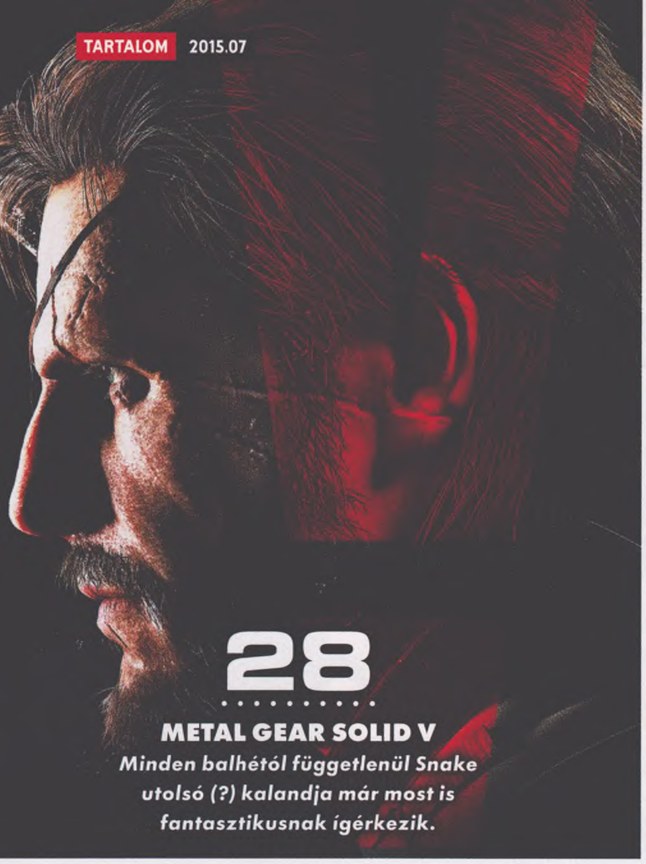
Böjtös
Több játék is sikeresen megnyert magának, de gyarló emberként a Star Wars Battlefront borzongatott meg legjobban. Gyermekkorom óta imádom a klasszikus filmtrilógiát, az eddig látottak pedig saját szemszögből teszik elérhetővé a nagy harcokat. Az erő velünk lesz.

Midnite
Idén az időhiány elvét követve csak az E3-ról szóló cikkek címeit olvastam el, és ahol pulzusom erősen emelkedett, ott kattintottam is. Ezt végül csak a Fallout 4 és a Deus Ex említése érte el. A többi címnek ugyan így esélye sem volt, viszont kipihent vagyok!

Dzséjt
A Rise of the Tomb Raider tetszett a legjobban. Bár a Square kiszúrta a szemünket egy fejlesztői naplóval, a Microsoft bepillantást engedett Lara új kalandjába, és az azt mutatta, amire számítok: a nagyszerűre sikerült 2013-as Tomb Raidernél is jobb játékot.

Lor
Legjobban a Mass Effect: Andromédát vártam, de sajnos nem sok derült ki a trailerből. Úgyhogy, ha csak egyet választhatok, akkor a Final Fantasy VII remake az, aminek legjobban örültem! Még egy megerősítés azzal kapcsolatban, hogy PS4-et kell majd vennem.

McMacko
A Cupheadbe már a kezdetektől fogva bele vagyok zúgva, nagyon várom már, hogy a stílusos grafika miként keveredik a klasszikus hárdkór platforminggal. Aztán ott a Forza 6, a hidegrázós FFVII remake, a Rare Replay és az UC4. Nem fogok unatkozni majd, az tuti.



28
METAL GEAR SOLID V
Minden balhétól függetlenül Snake utolsó (?) kalandja már most is fantasztikusnak ígérkezik.

40
DOOM
Vissza a gyökerekhez? A klasszikus FPS fejlesztői mindent megtesznek a brutális játék sikeréért.

Tartalom

ELŐZETES

008 E3 hírek
010 E3: Sony-mustra
012 E3: Microsoft-mustra
014 E3: Nintendo-mustra
015 Unravel
016 Disney Infinity 3.0
020 Skylanders: Superchargers
022 LEGO Dimensions
024 Destiny: The Taken King
025 Halo 5: Guardians
026 Mirror's Edge: Catalyst
027 Resident Evil Zero: HD Remaster
028 Metal Gear Solid V
032 Master of Orion
032 Hitman
033 Trackmania Turbo
034 Ghost Recon: Wildlands
036 The Crew: Wild Run
037 Gears of War: Ultimate Edition
038 XCOM 2
040 Doom
046 Need for Speed
048 Fallout 4
054 For Honor
056 Shadow Warrior 2

TESZT

058 Heroes of the Storm
062 Kholat
064 Monstrum
065 MotoGP 15
066 Massive Chalice
068 Duck Game
069 Not a Hero
070 Alone in the Dark: Illumination
072 Batman: Arkham Knight
076 Technobabylon
077 Anna's Quest
078 Invisible Inc.
080 Galactic Civilizations 3
084 Trainz: A New Era
085 Magnetic: Cage Closed
086 Hatred
088 LEGO Jurassic World
089 D4
090 Tabletop Simulator
092 TESO: Tamriel Unlimited
094 Halo ODST HD
095 Farming Simulator 15
096 Payday 2: Crimewave Edition
097 Yoshi's Woolly World
098 Devil May Cry 4: Special Edition

HARDVER

104 Hardverhírek
106 Cougar 600K
107 Cougar 600M
108 Hardvermentőöv

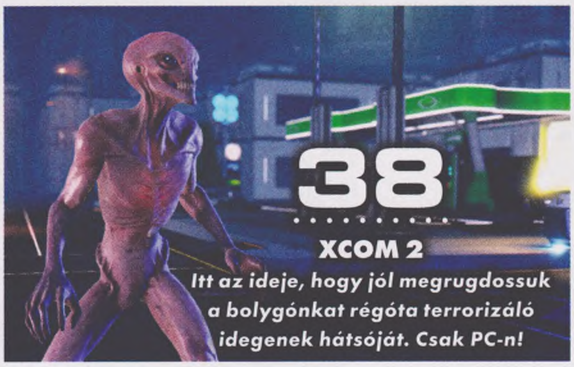
ROVATOK

099 Top 5 legjobb vétel
100 Nosztalguru: Unreal történelem II.
102 Játékmentőöv
110 Levelezés
112 Egy kis közösségi élet

58
HEROES OF THE STORM
Ha nem is vagy MOBA-rajongó, ennek a remekműnek muszáj adnod legalább egyetlen esélyt.

86
HATRED
Megnéztük, hogy a felháborodást okozó tömeggyilkos-szimulátor mögött van-e koncepció.

46
NEED FOR SPEED
Ilyen lesz a népszerű sorozat rebootja, amely visszakanyarodik a legsikeresebb epizódokhoz.



38
XCOM 2
Itt az ideje, hogy jól megrugdossuk a bolygónkat régóta terrorizáló idegenek hátsóját. Csak PC-n!

34
GHOST RECON: WILDLANDS
Múltjával szakítva a Ubisoft sorozata igen látványos külsővel tér a sandbox játékok útjára.

54
FOR HONOR
Új IP is bemutatásra került az E3 alatt, ráadásul ez a kaszabolda igen impozánsnak tűnik.

72
BATMAN: ARKHAM KNIGHT
Bár a PC-s start nem sikerült jól, a Rocksteady Studios büszke lehet Batman utolsó kalandjára.

48
FALLOUT 4
Imáink végre meghallgattattak, így negyedszerre is felfedezhetjük a világégés utáni Amerikát.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: D69ZJJ4F

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. szeptember 1-ig** érvényes.

[ÍRTA BÖJTÖS] **Noha már három éve megjelent, ráadásul a saját idejében sokan azt gondolták, csak jókor jött ki, mikor a GTA IV már lefutóban, a GTA V pedig még sehol nem volt, a Sleeping Dogs még manapság is nagyszerű elfoglaltságot kínál hongkongi helyszíneivel és beépített rendőrös történetével.**

A Sleeping Dogs története meglehetősen érdekes, ha azt vesszük alapul, hogy a fejlesztések már 2008-ban megkezdődtek, ám akkor még az Activision házán belül, hogy a kész produktum a True Crimes-széria darabjaként láthasson napvilágot. A projekt végül 2011-ben lett lelőve pénzhiány miatt, a Square Enix pedig egyből lecsapott a jogokra, így végül 2012 nyarán megjelenhetett az immáron Sleeping Dogs címmel ellátott játék. Sokan mondták akkoriban, hogy nagyszerűen sikerült megcélozni az uborkaszezonnak számító nyári időszak végét, ráadásul a konkurenciának tekinthető Grand Theft Auto-széria is éppen pihenőn volt (a negyedik epizód már régen kijött, az ötödik meg még a kanyarban sem volt). Más kérdés, hogy a PC-re és előző generációs konzolokra kiadott alkotás rácáfolt erre a véleményre, elvégre 2014 végén még egy Definitive Edition is piacra került a kurrens generáció platformjain, ezzel is bizonyítva a cím létjogosultságát két esztendővel az eredeti megjelenés után. Talán mégsem az időszak volt szerencsés Wei Shen színrelépéséhez, hanem tényleg egy jó kis sandbox akciójátékot készítettek az alkotók? Három év eltelte után úgy tűnik, ezt már állításként is leírhatjuk, a kérdőjel pedig feleslegessé vált.

KÉT TŰZ KÖZÖTT

A sztorit talán már mindenki ismeri, ám mivel egy újszülöttnek minden vicc új, tömören és velősen felvázolom a lényeget. Wei Shen, az Amerikából hazatérő főszereplő a triádok közé beépülve próbál rendet teremteni szülőföldjén. Pont. Beépített zsaruként nagyjából ennyi a feladata, ezzel együtt pedig ennyi a játék lényege is, már ha csak a mázra vetünk pillantást. Azonban mint az várható minden normálisabb ember esetében, a két irányba is bedolgozó, ellentétes érdekeknek eleget tévő férfiember nem egyszer lelkiismereti problémákba ütközik, mindezzel együtt ráadásul oda kell figyelnie arra is, hogy ne kerüljön félreérthető, feladatát veszélyeztető helyzetekbe. Ennek köszönhetően a hatalmas alapterülettel megáldott hongkongi utcákon egyszer a rendőrség, egyszer pedig az egykoron még a császárság ellen, a lakosság érdekében dolgozó bűnbandák oldalán kell végrehajtanunk választott feladatainkat.

A játékmenet a műfaj megszokott klisései szerint működik. A történetben előrehaladva a telefonon és a térképünkön megjelölt kapcsolatainkat keressük meg, elvállaljuk a küldetéseket, majd végigrumlizunk a városon, miközben a keleti akciófilmek összes nagyjelenete lezajlik. Leginkább a verekedésen van a hangsúly, ami ráadásul meglepően kidolgozott harcrendszerrel társul (hasonlóról beszélünk, mint az Arkham-sorozat esetében), de van lehetőségünk lövöldözni és száguldozni is, sőt a kettőt akár össze is köthetjük egy-egy igazán látványos esetben, ami már-már a Just Cause elmebeteg pillanatait idézi fel. Lassított idővel keresztezett asztalon átcsúszás, kerekek kilövése, tömegbunyó… a Sleeping Dogs mindent tartalmaz, amit egy akciójátékban szeretünk, sőt annál még többet is. Kamerarendszereket hackelhetünk meg, felkapaszkodhatunk a házfalakra és kiszögellésekre, hogy így akrobatikus módon idézzük meg Pókember szellemét, de opcionális lehetőségeink még ennyivel sem értek véget.

Ha már egyszer szóba kerültek a verekedések, nem mehetünk el szó nélkül a felvehető fegyverek, a felhasználható tereptárgyak mellett. Nem elég ugyanis, hogy ellenfeleink támadásait kivédve olyan pofont adhatunk visszakézből, hogy a fal adja a másikat, de grabancukat megragadva még a közeli elektromos szekrényt, kályhát, akváriumot vagy akár ventilátort is az opponensek ellen

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
United Front Games

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

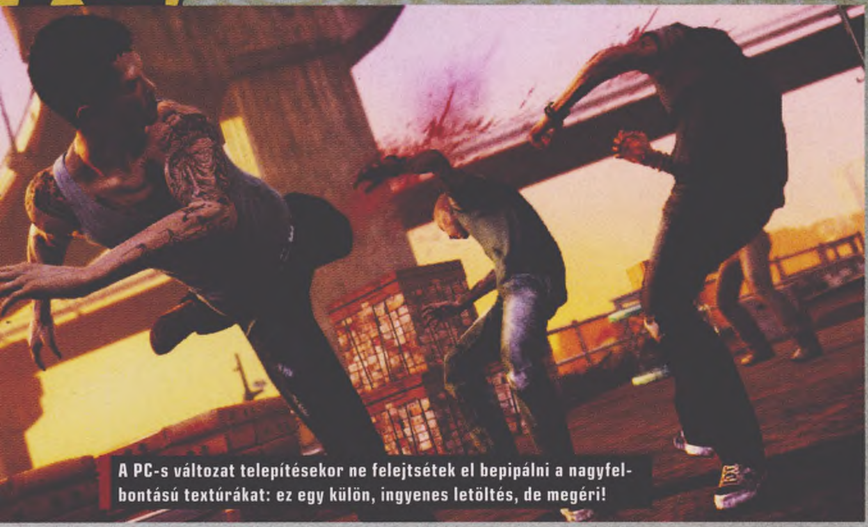
Core 2 Duo 2.4 GHz vagy Althon X2 2.7 GHz, ATI Radeon 3870 vagy Nvidia GeForce 8800 GT, 2 GB RAM, 15 GB HDD

INFO

A Sleeping Dogs eredetileg 2012-ben jelent meg PC-re, PS3-ra és Xbox 360-ra.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-ink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt az elofizetes@skorpioprint.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el a pontos címeteket és neveteket is odaírni!



A PC-s változat telepítésekor ne felejtsétek el bepipálni a nagyfelbontású textúrákat: ez egy külön, ingyenes letöltés, de megéri!

fordíthatjuk, így könnyed kis vérengzéssel megünnepelve a sportszerű küzdelemmel eltöltött napot. Ha pedig sikerül eltulajdonítani a kezükben lévő ütőt, bárdot, kést, akkor az ünnepelt slasherfilmek ikonjait megszégyenítve szurkálhatjuk össze harcias kedvű delikvenseinket a mielőbbi győzelem érdekében.

RANDIZZ ÉS ÉNEKELJ

Persze mint a legtöbb nyitott világú, nagy bejárható területtel megáldott akciójáték az elején tartunk. A mellékes feladatok mellett randizhatunk (van pár leányzó, akit meghódíthatunk a kisebb, általuk kért szívességek teljesítésével), karaokézhatunk, szerencsejátékra és kakasviadalra költhetjük nehezen összekuporgatott pénzünket, sőt versenyezhetünk is, ha úgy tartja kedvünk. Már persze a nagy terület szabad felfedezése mellett, ami mindig a legjobb mókának bizonyul. Arról meg már majdnem megfeledkeztem, hogy akár még a hivatásos örömlányokhoz is elmehetünk

A teljes játék aktiválása és telepítése ezúttal kissé máshogy zajlik, így mindenképp olvassátok el a fenti útmutatónkat!

esetében, úgy a Sleeping Dogsnál sem kifejezetten az erőszakon van a hangsúly. Természetesen csordogál a paradicsomlé, meg úgy egyébként is vannak igen durva jelenetek a programban, de emellett rengeteg szabadidős tevékenységre is rálelhetünk. Hongkongban ugyanis egymás hegyén-hátán állnak az étel- és italárusok (ideiglenes buff), a ruhaboltosok (jó összeállítással a képességeinket is erősíthetjük), az életerőnkre is hatással lévő szentélyek, a listának pedig még csak némi... masszírozás (khm) kedvéért, ami szintén jót tesz emberünknek.

MINDEZ MOST A PC GURU OLVASÓIÉ

A Sleeping Dogs tehát rengeteg lehetőséget rejt magában. Változatos missziókkal, több vonalon szerteágazó fejlesztéseivel, mellékküldetéseivel és szabadidős tevékenységeivel több mint húsz óra elfoglaltságot biztosít, amihez a remek zenei anyag ismertebb dallamai (pl. Fear Factory, Machine Head, Opeth), a változó napszakok és időjárási tényezők is sokat hozzátesznek. Mert bár a GTA V után mindenkinél magasabbra került az a bizonyos léc az ingerküszöböt illetően, ráadásul a United Front Games alkotásában a járműfizika nem éppen tökéletes, összességében még így is nagyszerű szórakozást nyújt a program. Hongkong esős éjszakájában motorozva, a verekedések közben kihasználva a tereptárgyak nyújtotta eltérő lehetőségeket egyaránt megfordulhat a fejünkben, hogy ha nem is maximálisan kiemelkedő alkotásról beszélünk, az eltelt évekre fittyet hányva a United Front alkotása ma is megállja a helyét. Legalábbis a kampánynak újra nekiveselkedve nekem ez jutott eszembe, ahogy elővettem a lemezt, és ismételten nekiálltam a küldetések teljesítésének. Ezzel pedig remélhetőleg nem én leszek egyedül, elvégre ebben a hónapban minden olvasónk átveheti az irányítást Wei Shen felett, hogy kicsit rendet rakjon a kínai alvilág sorai között.

És akkor most térjünk vissza az eredeti kérdésre: a megjelenési időszak volt csak szerencsés, vagy tényleg egy igazán jól sikerült játékról mondtak le az Activision szakemberei? A végigjátszás után mindenkitől várjuk a helyes válaszokat!

KÓDAKTIVÁLÁS

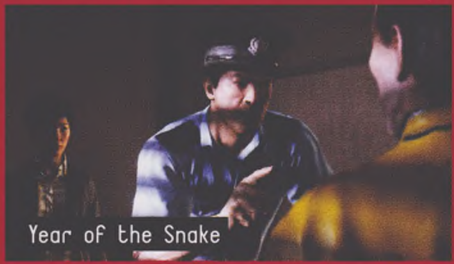
Habár a mostani teljes játékunk is steames, tavasztól kezdve megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a DVD-tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

BŐVÍTMÉNYEK

Ugyan a játék Definitive Edition kiadása a Sleeping Dogs összes kiegészítőjét tartalmazza, a magazin mellé adott alapverzióhoz ezeket külön vásárolhatjátok meg, amennyiben kedvetek van kipróbálásukhoz. A különböző pakkok és a Zodiac Tounament eltérő ruhákat, járgányokat, fegyvereket, verekedési lehetőségeket adnak hozzá az egyébként is komoly tartalomhoz, míg a két komolyabb expanzió ezeknél jóval tovább megy.

Nightmare in North Point

A direkt halloween alkalmából kiadott DLC egy plusz történeti szálat nyújt, amely leginkább a kínai folklórra és horrorelemekre épít a jiangshik megjelenésével. A tradicionális vámpírok az alvilágból visszatérve, Shen barátnőjét elrabolva kerülnek a képbe, feladatunk pedig természetesen nem más, mint a lány megmentése, és a pokoli teremtmények visszakergetése saját birodalmukba.



Year of the Snake

A harmadik és egyben utolsó kiegészítés egyből a fő kampány befejezése után veszi fel a sztori fonalát. Wei éppen visszatérne az átlagos rendőri munka világába, azonban egy, az újévi ünnepségre veszélyt jelentő szektával gyűlik meg a baja, hogy 12 plusz küldetés során tehessünk rendet a gazfickók sorai között. Elődjéhez képest ez jóval konzervatívabb, de legalább annyira színvonalas és élvezetes!

E3 2015

[ÍRTA **BÖJTÖS**] ***Egy gamernek az E3 talán még az év végén esedékes megjelenési dömpingnél és a karácsonynál is fontosabb eseménynek számít, ami nem is meglepő, hiszen pár nap alatt mindent megtudunk arról, hogy mivel játszhatunk a következő esztendőkben. Így volt ez most is, és bár a VR meglehetősen nagy teret kapott, hagyományosabb címeket is bőven láthattunk.***

Két évvel hagytuk magunk mögött a kurrens konzolok megjelenését, ami a teljes piacra kihatással van, elvégre mindez összekapcsolódik a PC-s fejlesztésekkel is a multiplatform címeknek köszönhetően. Eljutottunk tehát arra a pontra, hogy az előző generációs masinák végre nem húzzák vissza a készülő játékok nagyobb hányadát, vagyis az újabb produkciók úgy és olyan formában kerülnek már tervezési fázisba is, ahogyan azokat megálmodták a stúdiók.

Mindez már a jelenlévők listáján is meglátszódott: eleve a Bethesda nyitotta a rendezvényt, aminek köszönhetően káprázatos képsorokat láthattunk a Doomból, ami mellett a Fallout 4 is kisebb sokkhatást okozott. A Microsoft és a Sony immáron kevésbé aprította a konkurens másik felet, cserébe mindkét óriás a játékokra összpontosított. A felhozatal impozáns, ezúttal is növekedett az exkluzívok listája, ráadásul jó néhány olyan IP is bejelentésre került, amiről idáig nem is hallottunk. Pluszban visszatért a porondra a The Last Guardian (hála az égnek mégsem kell temetni a projektet), az Xbox One megkapta a visszafelé kompatibilitás lehetőségét, emellett pedig valódi legendák is reflektorfénybe kerültek.

Persze mindez csak az érme egyik fele, ami után a másik szinte levegővételnyi időre szóló szünetet sem engedélyezett. Az EA és a Ubisoft éppen úgy lakat alatt őrzött titkokról lebbentette fel a fátylat, ahogy a konzolgyártók tették, majd jött még a Square Enix, a Nintendo és a PC-s részleg is a további meglepetésekkel. Utóbbi kapcsán egyértelműen látszódott, hogy a Microsoft nemcsak a kompatibilitás, de a platformok terén is visszafelé kacsintgat, ami az Xbox One és a személyi számítógépek közötti egyre szorosabbá váló kapcsolatban is megnyilvánult (modok összekapcsolása, keresztplatform funkciók).

Azt nem mondhatni, hogy minden percben az állunkat kerestük a földön a megdöbbentő bemutatóknak köszönhetően, de rengeteg új favoritra lelhettünk a felhozatalban, amit a különböző cégek az idei show alatt hoztak napvilágra. Star Wars Battlefront, sandbox Ghost Recon, történelmi időket és nagyszerű harcosokat életre keltő For Honor, egy második South Park, Final Fantasy VII-remake. Ezért érdemes gamernek lenni, ezért jó minden évben a rendezvényt nézni. Hogy lássuk, hány újabb életünk és kalandunk lesz a jövőben – ezúttal nyugodtan állíthatjuk: rengeteg.

PÉNZVISSZATÉRÍTÉS A STEAMEN

Habár az Európai Unió törvénykezési gyakorlatának súlya miatt már hónapok óta a levegőben lógott a dolog, hivatalossá csak június elején vált: a Steam végre lehetőséget ad a visszatérítésre. Miről van szó? Arról, hogy a Steamen belül végzett vásárlások szinte mindegyike – adott feltételek mellett – negálható, vagyis visszakérhető a pénz.

A SZABÁLYOK

És hogy milyen feltételeket kell teljesíteni? Visszatérítést játékok, szoftverek, letölthető tartalmak, előrendelések esetén lehet kérni (a filmek terén nem), de erre kizárólag a vásárlástól számított két héten belül van mód, és csak és kizárólag akkor, ha a játékidő nem haladja meg a két órát. Vagyis ha valaki mondjuk bezsákol egy 50 eurós címet, beleöl 100 órát, aztán megpróbálja visszaszerezni a pénzt, egészen biztosan hoppon marad. Amennyiben bundle-ről van szó, vagyis több játékot tartalmazó csomagról, ott az összes játék kombinált idejére vonatkozik a kétórás korlát. Kizáró okból több is van, például ha VAC-védelemmel rendelkező játék esetében sikerül bant szerezni, vagy ha ajándékról van szó. A pénzvisszatérítés az eredeti fizetési formában történik, azaz vagy közvetlenül a hitelkártyára, vagy a PayPal fiókra száll vissza az összeg, de lehetőség van a Steam-pénztárcára való feltöltésre is. A lépést nem üdvözölte mindenki egyöntetűen pozitívan, sokan a rövid játékok fejlesztőinek sorsa miatt aggódnak.

NINCS TÖBBÉ INFINITE CRISIS

Ugyan nem az E3-on történt, de meglehetősen közel hozzá ahhoz, hogy az E3 miatt kieső hírrovat helyén számoljunk be róla, ugyanis teljesen váratlan volt: törölték az Infinite Crisist. Oké, ez nem biztos, hogy a lehető legjobb megfogalmazás, elvégre egy kiadott játékról van szó. Aki nem ismerné: az Infinite Crisis a Warner-istállóból érkezett MOBA-stílusú játék, amely meglehetősen sokáig, szó szerint évekig volt bétaállapotban, mire tavasszal végre „megjelent", elérve az 1.0-s állapotot. Mivel a mögötte álló csapat, a Turbine hihetetlen odaadással és odafigyeléssel követte a rajongói visszajelzéseket, szó szerint órákon belül reagálva minden egyes felmerült kérdésre és problémára, ezért reménykedtünk benne, hogy a béta során tapasztalt intenzív bővítést, fejlesztést a teljes változat is megörökli.

NEM VÁRT FORDULAT

Aztán eljött június eleje, és a hivatalos weboldalon feltűnt egy közlemény, miszerint augusztus 14-től az Infinite Crisis beszünteti a működését, fél évvel a publikus startot követően. A teljesen váratlan döntés furcsaságára erősít rá az, hogy sem a Turbine, sem a kiadói feladatokat ellátó Warner sem kommentálta azóta sem a közleményt, egy szót se ejtve arról, pontosan miért is zárták be. Persze tudjuk: a League of Legends, a DOTA 2 és a Heroes of the Storm uralta műfajban nehéz sikert aratni, de mégis, mit vártak fél év alatt...?

A GURUSOK KEDVENCEI

CHRIS	BÖJTÖS	OBO	WILSON
1. Fallout 4	1. Star Wars Battlefront	1. Fallout 4	1. Fallout 4
2. Need for Speed	2. Dark Souls III	2. SW: Battlefront	2. Shenmue 3
3. Doom	3. Rainbow Six: Siege	3. Unravel	3. Metal Gear Solid V
4. Ghost Recon: Wildlands	4. Horizon: Zero Dawn	4. Need for Speed	4. XCOM 2
5. XCOM 2	5. Unravel	5. Tomb Raider	5. Shadow Warrior 2

A HELYHIÁNY ÁLDOZATAI

RISE OF THE TOMB RAIDER

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

TOTAL WAR: WARHAMMER

ROCK BAND 4

PVZ: GARDEN WARFARE 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 5

THE WALKING DEAD

Hallani hallottunk róla, sőt egy teaser során pár zombit is láthattunk elbandukolni, konkrétumból azonban most még elég kevés információ jutott ki a Starbreeze/Overkill fejlesztésének kapcsán. Az biztos, hogy a készítők nagyon szeretnének ragaszkodni Kirkman univerzumához, pluszban pedig a túlélőhorroros elemek mindenképpen keverednek majd a kooperatív játékok jellemzőivel – valamikor 2016-ban.

DARK SOULS III

Mindösszesen egy (rendkívül látványos és piszkosul hangulatos) trailer formájában láthatta a nagyközönség, de legalább jelen volt a kiállításon: a Dark Souls most már biztosan minimum trilógia lesz, ráadásul a rendező Mijazaki Hidetaka cáfolta a pletykákat, miszerint ezzel a résszel befejeződik a sorozat. Tűkön ülve várjuk a részleteket a játékkal kapcsolatban.

DISHONORED 2

Miközben idén érkezik a felújított első rész, már készül a folytatás is, amire egy kellemes CG-bemutató volt a bizonyíték. Az előzményhez képest 15 évvel később térhetünk vissza a jól ismert világba, hogy ismételten véget vessünk az ármánykodásnak – ezúttal az irányítható Emily Kaldwint egy ismeretlen, túlvilági gonosz taszította le a trónjáról. Ha minden jól megy, 2016-ra várható a megjelenés.

PROJECT CARS 2

Alig vagyunk túl a megjelenésen, bejelentették a második részt, ami ezúttal a „több és jobb" alapelvet képviseli. A továbbra is közösségi finanszírozású játék sokkal több pályát, rengeteg járgányt, különböző úttípusokat, kooperatív karriert, és rengeteg más újdonságot ígér. A Rallycross, a Hillclimbs, valamint a Touge játékmódok megemlítése miatt máris félünk, hogy a kontroller a tévében landol.

SONY-MUSTRA

[IRTA DZSÉJT] **A Sony továbbra sem veri a fogához a garast, ha az E3-ról van szó, pedig most már nem kell megszerettetni a játékosokkal a PlayStation 4-et, hiszen lassan két éves a konzol. Persze továbbra is muszáj versenyben tartania az Xbox One ellenében, s e cél érdekében megtesznek mindent. Bár a visszafelé kompatibilitást most sem hozzák el nekünk, folytatják a nagyobb címek PS4-re átalakítását, így például az E3-on hivatalossá tették azt, amiről már sok pletykát hallhattunk: jön a Beyond: Two Souls és Heavy Rain átirat. A Sony prezentációján mégsem ez, vagy éppen a Hitman reboot bejelentése ütött igazán nagyot, hanem a Final Fantasy VII remake leleplezése. És ez csak pár cím, amivel a kiadó igyekszik megszolgálni a játékosok bizalmát. Lássuk, mivel hozakodtak még elő!**

HORIZON: ZERO DAWN

A KillZone-t jegyző Guerrilla Games új vizekre evez a PS4-exkluzív Horizon: Zero Dawn című TPS-sel, méghozzá a nyílt világú játékok tengerére. A KillZone: Shadow Fall továbbfejlesztett motorjával működő program egy posztapokaliptikus világba kalauzol minket. A városok ezer éve kihaltak, természetanya visszahódította a területeket, az emberi civilizáció maradéka nagyjából a középkor szintjére zuhant vissza. A csavar az, hogy a végtelen mezőket különféle robotállatok járják, ez adja a Horizon rejtélyének kulcsát: mit keresnek itt, honnan jöttek? Főhősünkre, a szépséges Aloyra vár a feladat, hogy választ leljen eme kérdésekre. A játék a vadászatra, a csapdákra és a gyors, váratlan támadásokra épít, hiszen Aloy technikában, erőben, méretben és létszámban is hátrányban van a robotállatokkal szemben. Mivel a Guerrilla Games eleddig nem szerezett gyakorlatot a nyílt világú játékok területén, segítséget kért tapasztaltabb fejlesztőktől. Ennek köszönhetően a Horizon: Zero Dawn elkészítésében olyanok is részt vesznek, akik korábban a Witcher, az Elder Scrolls vagy a Fallout megvalósulásában működtek közre – a vezető írójuk, John Gonzalez például a Fallout: New Vegason dolgozott korábban. Mindez alapvetően egész jól hangzik, talán csak amiatt érheti szó a játékot, hogy 1080p mellett ez is csak 30 fps-t fog tudni. Na persze, ha ez lesz a legnagyobb baja, valószínűleg elnézzük neki.

RATCHET & CLANK

A 2002-es, PlayStation 2-re kijött Ratchet & Clank remake-je szintén megmutatkozott az E3-on, persze ez már PlayStation 4-re készül el. A 2016 tavaszán érkező programot úgy reklámozzák, mint a játék, ami a játékon alapuló filmen alapszik. Ettől függetlenül az eredeti program újragondolása lesz, ám nemcsak egy szimpla, grafikailag feltuningolt változat. Átszabják a pályákat, a jelenkor követelményeihez igazítják a játékmenetet, és persze a grafika kiaknázza a PlayStation 4-ben rejlő lehetőségeket. Mi több, az Insomniac Games ki is egészíti a játékot, így például számos új bolygót és bossharcokat is kapunk. A fejlesztők tulajdonképpen egy vadonatúj Ratchet & Clanket szeretnének feltenni a boltok polcaira. Játékmenet tekintetében változatosnak ígérkezik a program, a szokványos platformelemek mellett részünk lesz az említett főellenségek elleni küzdelmekben, különféle fejtörők megoldásában, sőt, még űrhajót is vezethetünk. A pályák sem tűnnek egyhangúnak, őrültebbnél őrültebb fegyverekkel (például célkövető sorozat-rakétavető) akciózhatunk száguldó vonaton, lávával telített barlangban, metropoliszokban, erdősített területeken. Mi több, olykor még a környezetet is felhasználhatjuk továbbjutásunk segítésére, például elmozdíthatunk darukat, hogy így képezzenek hidat, vagy kilőhetjük a gonoszok alól a talajt, mindezt pedig a szériára jellemző töméntelen mennyiségű, sziporkázó humorral dobják fel a készítők.

SHENMUE 3

Az internet korában, főleg a hagyományosan kiszivárgó E3-as bombák korszakában szinte lehetetlen váratlan bejelentést tenni - és a Sonynak 2015-ben mégis sikerült, hiszen ember nem gondolta volna, hogy itt fogják bejelenteni a már évekkel ezelőtt vicc kategóriába átcsúszott Shenmue 3-at. Aki esetleg nem ismerné: a Shenmue műfajteremtő és korszakalkotó dreamcastes játék volt a SEGA-tól, amely a japán cég történetének legdrágább és legzivatarosabb fejlesztési időszakával bíró cme volt. 1996-ban álltak neki, eredetileg Sega Saturnra kellett volna megjelennie, de csak 1999-re készült el, immáron Dreamcastre. A zseniális történetvezetéssel, kiváló harcrendszerrel megálmodott akció-kalandjáték és folytatása 50-70 millió dollárba került, de annak csak a töredékét hozta vissza – többek között a Shenmue és persze maga a Dreamcast tehet arról, hogy a SEGA kiszállt a konzolbiszniszből, és kizárólag játékfejlesztővé / kiadóvá vált. A Shenmue harmadik részére így sose volt esély, főleg úgy, hogy a sorozat mögött álló Szuzuki Ju kvázi otthagyta a játékipart, ami azért is fájó, mert a zseniális Shenmue 2 súlyos cliffhangerrel ért véget. Ám most végre folytatódik, méghozzá kickstarteres támogatással!

THE LAST GUARDIAN

A The Last Guardian az a játék, amiről azt hittük, hogy a fejlesztők már rég a kukába hajították, csak nekünk elfelejtettek szólni róla. Aztán jött az E3, és a Sony egy hangulatos és látványos gameplay-videóval bebizonyította, hogy bizony a projekt él és virul. Sőt, 2016-ban talán végre meg is jelenik PS4-re a 2009-es E3-on PS3-ra bejelentett játék. Sajnos magáról a programról semmivel sem tudtunk meg többet – a játékmenet a látottak alapján még mindig azon alapszik, hogy a sztori főhőse, egy fiú és „kis", tollas kedvence különféle problémákat oldanak meg összehangolva. Képbe kerültünk viszont néhány dologgal kapcsolatban. Kiderült, hogy bár Ueda Fumito távozott a Sonytól, még mindig ő a vezető fejlesztő. A folytonos technikai problémák lelassították a fejlesztést, valamint a PS4 érkezése is kissé megváltoztatta a dolgok menetét. Valamint megtudtuk – és erre valószínűleg a se a kiadó, se a fejlesztőstúdió nem büszke –, hogy a 2009-es prezentáció átverés volt, mivel valójában egy játszhatatlan verzióról készült, és manipulált videót mutattak be. Josida Suhei, a Sony Worldwide Studios elnöke amúgy hamar tisztázta, hogy az idei E3-on látott demó is csak videó, mivel a játék mesterséges intelligenciája hibásan működik, és az nem mutatott volna valami jól a prezentációban. Továbbá még pontosításra került az az infó, miszerint Mark Cerny, a PS4 és a PS Vita architektúrájának egyik készítője csak besegített a The Last Guardian munkálataiba, nem pedig megmentette a projektet.

TEARAWAY UNFOLDED

A LittleBigPlanetet jegyző Media Molecule kalandjátéka egy mókás papírmasé világba kalauzolja el a játékosokat. Főhőse te vagy (a kis nünükének nincs neve, csak úgy hivatkoznak rá, hogy You, azaz Te), és a feladatod annyi, hogy egyéni üzeneteket kézbesíts a pályákon, amiket fejtörők, platformelemek és egyéb, főleg a kreativitásodat próbára tevő feladatokkal tettek izgalmassá. Ám a Tearaway Unfolded nem új program, valójában a 2013-ban PlayStation Vitára megjelent Tearaway PlayStation 4-re átírt változata lesz, amit tavaly a Gamescomon jelentettek be. A megújulás főként a kibővített sztorin és a technikai megvalósítás terén érhető tetten, a játék ugyanis teljes mértékben kihasználja a DualShock 4 kontrollert, a felbontást megnövelték 1080p-re, a sebességet pedig 60 fps-re. A TU mellé jár egy társalkalmazás is, amit okostelefonokra vagy tabletekre telepíthetünk fel. Ezzel lényegében rászabadíthatjuk fantáziánkat a játékra: egyetlen fényképpel újratextúrázhatjuk a világot saját magunk rajzolta képekkel, egyéni ízlésünk szerint testre szabhatjuk karakterünket, vagy éppen teremthetünk új kreatúrákat. Mindezt persze nemcsak úgy bele a vakvilágba, a készítők szerint különféle kreatív kihívásokat is teljesíthetünk eme app segítségével. Ráadásul nem igazán lesz korlátozás, bármit, amit az alkalmazásban létrehoztunk, azonnal átküldhetünk a játékba, függetlenül attól, milyen képernyőn, milyen felbontás mellett készítettük el.

DREAMS

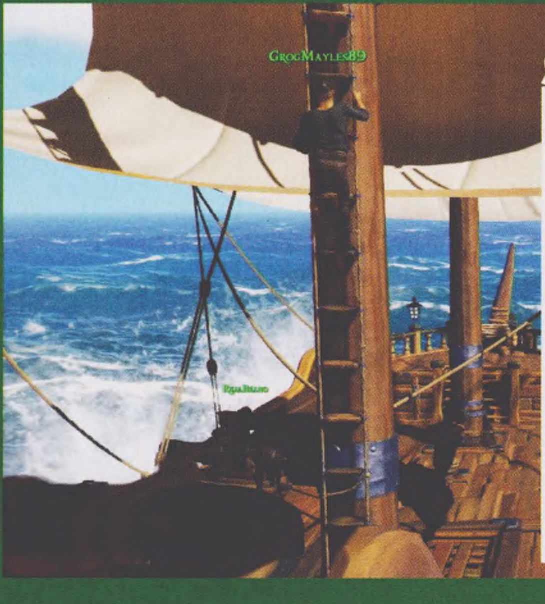
A Sony a Media Molecule egy másik PlayStation 4-exkluzív játékát is kihozta az E3-ra, méghozzá a négy éve fejlesztés alatt álló Dreamst, ami kis híján szó szerint álmaink programja. A Projekt Sparkhoz vagy éppen a Media Molecule korábbi játékához, a LittleBigPlanet-trilógiához hasonlóan itt szintén az a cél, hogy saját tartalmakat, saját világot hozzunk létre, ami úgy fog kinézni, mintha élő festmény lenne. És bizony alaposan szabadjára engedhetjük fantáziánkat, már ha hinni lehet a trailernek és a fejlesztőknek. A Dreamsben ugyanis a PlayStation 4 kontroller mozgásérzékelő funkcióját kihasználva tulajdonképpen megfesthetjük az általunk kitalált világot és a benne elhelyezni kívánt karaktereket, objektumokat, majd kedvünk szerint mozgathatjuk, animálhatjuk és szkriptelhetjük azokat a rendelkezésre álló fejlesztőeszközök segítségével. De nem csupán animációs jeleneteket alkothatunk meg, hanem minijátékokat is, amiket aztán megoszthatunk az online közösséggel a legkisebb elemtől a komplett pályákig – mi több, a megosztott anyagokat is felhasználhatjuk. A Media Molecule legfőbb célja ugyanis e programmal az, hogy a játékosok közös erővel hozzanak létre jobbnál jobb tartalmakat, mint valami mikro-fejlesztőcsapat. Az egyelőre megjelenési dátum nélküli Dreams tehát nem egy hagyományos értelemben vett játék lesz, inkább egy keretprogram, amiben megvalósíthatjuk elképzeléseinket, legyen szó ennivaló jegesmedvékről, sci-fis légi harcról vagy éppen zombikat irtó plüssmackókról.

MICROSOFT-MUSTRA

[ÍRTA BÖJTÖS] **_Ugyan a 2013-as gépbemutató nem sikerült túl fényesre (ez a bizonyos ág azóta is húzza a céget és az idén kétévessé váló konzolt), a Microsoft azóta minden egyes E3 alkalmával igyekszik javítani a helyzetet és a megítélést, amiben a fejesként jelenlévő Phil Spencer is kiveszi a részét. A show idén is a játékokra, exkluzívokra koncentrált, ennek hála nem volt időnk unatkozni, ráadásul a rengeteg nagy cím mellett bemutatkozott a minden jót kínáló Elite Controller, az indie-részleg (az ID@xbox jóvoltából olyan fantasztikusnak tűnő programok várhatók, mint a Cuphead vagy a PC-n már jól ismert Van Helsing), továbbá bevezetésre került az Early Access mintájára megvalósított Preview program, amiben a Long Dark és az Elite akár már most ingyenesen letölthető a konzolra 60 perces időlimittel._**

RARE REPLAY

Több mint egy éve terjengtek a pletykák a jobb sorsra érdemes Rare visszatéréséről valamelyik klasszikus franchise felélesztésével, ám eleddig várnunk kellett a komolyabb bejelentésekre, a borzalmas bizonytalanságot pedig csak a Shovel Knight exkluzív Battletoads tartalma tudta könnyíteni. Bizonyos szempontból sajnos az E3-as bejelentés csalódásnak bizonyult, elvégre a mindent kiparodizáló mókus (Conker), valamint az őrületes akciójeleneteket összehozó varangyok csapata sem kap folytatást, ellenben üdvözölendő módon egy, a stúdió teljes történetét magába foglaló, harminc darabos kollekció jelenik meg augusztus 4-én a Rare Replay képében. A fejlesztőcsapat 30 éves múltját feldolgozó, több mint száz nagyszerű címet tartalmazó listáról kiválogatott játékok biztosította gyűjtemény így igazán minőségi ünneplése lesz a stúdiónak. Felhozatalában olyan nagy nevek kerülnek elő, mint a Sabre Wulf (1984), a Knight Lore (1984), a Battletoads (1991), a Killer Instinct Gold (1996), a Perfect Dark (2000), vagy éppen a Conker's Bad Fur Day (2001). Bár a GoldenEye 007 kimaradt a kollekcióból (ami valahol érthetetlen lépés), a felhozatal még így is több mint impozáns, ráadásul az előző generációs darabok már az eredeti környezetet emulálva (lásd: visszafelé kompatibilitás) futnak a vason. A hír mindenképpen örömteli, már csak a kollekcióval megszerezhető 10.000 Gamerscore-nak és a nyomott árfekvésnek köszönhetően is. Az RR mindenkinek kötelező, aki szeretné megismerni vagy újravenni a videojátékos múlt egy részét.



SEA OF THIEVES

Sem Conker, sem a Battletoads, sem pedig a Perfect Dark nem tért vissza egy folytatással, ám a Rare Replay mellett így is szolgált némi újdonsággal a harmincéves stúdió. A Sea of Thieves meglehetősen hirtelen került elő, noha a háttérben igen régóta zajlanak a munkálatok, elvégre az alapkoncepció már a Super Nintendo Entertainment System idejében felvetődött, majd a Nintendo 64-nél is tervezőasztalra került a Project Dream névre keresztelt régi álom, azonban a hardverek akkor még túl gyenge specifikációi miatt nem valósulhatott meg az elképzelés. A csapat azóta sem adta fel, a mostanra kreatív direktorként tevékenykedő Gregg Mayles pedig a kötelező Kinect előtti bohóckodás letudását követően elérkezettnek látta az időt a program megalkotására. Noha sokat még nem tudhatunk a Tolvajok tengeréről, a debütáló előzetesből annyi kiderült, hogy a rajzfilmes megvalósítás és a karibi hangulat esszenciája keveredik a produkcióban, ami első ránézésre egy erősen multiplayer-orientált világfelfedezős, hajózgatós kalandjátéknak ígérkezik. Csapatokba verődve, belső nézetben küzdhetünk meg az ellenséges kalózhajókkal a tengeren, vagy éppen szigeteket fedezhetünk fel a remélhetőleg nagy világtérképen. Komolyabb fejtegetésbe egyelőre nem mennénk bele, ami azonban biztos: a PC-re és Xbox One-ra megjelenő játék alatt az Unreal motor fut, a kaland pedig kifejezetten ígéretesnek tűnik. Reméljük, hogy a Rare ezzel végre visszaszerezheti régi hírnevét, miközben az egykori álom maradéktalanul, mindenféle korlátozó tényezőtől mentesen megvalósulhat.

GEARS OF WAR 4

A korábban Black Tusk Studios néven munkálkodó The Coalition jó ideje belevágott a legújabb Gears of War fejlesztésébe, miközben konkrétumok nem kerültek nyilvánosságra (sorszámozott rész vagy mellékszál, esetleg valami mozgásérzékelős spinoff várható). Az E3 alatt erről a projektről is lehullott a lepel, méghozzá egy igen látványos gameplay formájában, ami azonban a lényeges információkat még mindig nem mutatta be. Két fő és egy elsőre nyugodtnak tűnő éjszaka, ám a látszólag problémamentes járőrözés vagy felderítés gyorsan rémálomba csap át: a vihar, a villámok és a leomló törmelék elől menekülő páros keltetőszerű organizmusokra lel, ezután pedig egy csapat cthulhu-tatu keverékkel is összetalálkozik (mintha a Tremors-sorozat szörnyetegei lábakat növesztettek volna – és nem, nem a második film csirkelábú dinoszauruszairól van szó). Maga a játékmenet egyébként a hatperces demó alapján a régi (előkerültek a jól ismert fűrészek is), ám hogy kiket köszönthetünk a főszerepben, illetve időrendileg hova sorolható a hivatalosan egyelőre csak Gears 4-re keresztelt történet, arról még semmit sem tudni. Előfordulhat (ez most kifejezetten találgatás), hogy végre betekintést kapunk a sokat emlegetett Emergence Day eseményeibe, ez megmagyarázná az „új" arcokat és a helyszín elsőre nyugodtabb külsejét is. Mindemellett a külcsínre biztosan nem panaszkodhatunk, a látvány már most is nagyszerű volt, a 2016-ban érkező negyedik epizód a szóbeszéd szerint mindent ki fog sajtolni a hardverből, amire exkluzív címként szükség is lesz.

FORZA MOTORSPORT 6

Magán az élő előadáson szokatlanul kevés időt sikerült a patinás széria legújabb darabjára fordítani, ami meglepő annak ismeretében, hogy az egyik legközkedveltebb (vagy manapság már A legnépszerűbb) autós sorozatról van szó, amely ráadásul az Xbox-brand nagyágyúja is. Mindenesetre úgy tűnik, hogy az FM5 legfőbb hibáit javították időközben, a hatodik sorszámozott játék pedig mindent hoz, amit manapság elvárnánk egy ilyen jellegű alkotástól. 1080p és 60 fps mellett 450 járgány, valamint 26 közismert helyszín áll majd rendelkezésre, de mindezek csak számok (még ha mutatósak is), nézzük inkább a legfőbb változásokat! Végre lesz éjszakai verseny, továbbá az időjárási viszonyok sem merülnek ki a „napos és száraz" mód szemet gyönyörködtető látványvilágában. A kipróbálható demó erősen épített az esős és sötétben lezajló futamokra, így már vannak elképzeléseink a kész produkció kapcsán. A váltakozás sajnos még mindig nem dinamikus, avagy a választásunkkal együtt (vagy kötelezően) jönnek az esőcseppek is, ám a külcsín ezért is kárpótol: az ablaktörlő foltokat hagy az üvegen, gyorsításnál elfolyik a víz, az időjárási viszonyok ráadásul (természetesen) az autó viselkedésére is hatással vannak, miközben a pálya felszíne is sokkal realisztikusabbá vált. Ennek függvényében jobban érezzük az úton lévő hibákat, amihez a kontroller rezgőfunkciói (melyek eddig is kiválóan működtek az FM5 és a Horizon 2 alatt) szolgáltatnak segítséget. Így már elmondható, hogy az idén szeptemberben érkező Forza Motorsport 6 mindent megtesz a rajongók kedvéért.

FABLE LEGENDS

Meglehetősen fura érzés a Lionhead sorozatát free-to-play címként viszontlátni – habár a Kinect-mellékszál után már semmin nem lepődünk meg –, mindenesetre a Legends ingyenesen játszható alkotásként készül, amit néhány hetente kíván bővíteni a fejlesztőcsapat, miközben vásárlással szabhatjuk egyedire embereinket. Emellett a 4v1 küzdelmek némiképpen az Evolve-ból és a MOBA műfajból (valamint a Zombi U-ból) is kölcsönöztek, elvégre míg a hősök oldalán külső nézetben, három sajátos képességekkel megáldott társunkkal szállhatunk szembe a gonosszal, addig annak bőrében már madártávlatból törhetünk borsot a kalandozók orra alá, mikor beidézzük rendelkezésre álló egységeinket. A története szerint több száz évvel az eredeti trilógia előtt játszódó FL tehát egy alapvetően online, multiplayer-orientált akciójátéknak ígérkezik, ami erősen épít a csapatmunkára, ennek köszönhetően a gyógyító, a tank, az íjász egyaránt fellelhető a kínálatban, így mindenki megtalálhatja a számításait. Ráadásul nagyszerű hírként lett beharangozva, hogy a program cross-platform, vagyis a PC-s és Xbox One-os felhasználók (előbbiek kontrollerrel vagy billentyűzet és egér kombinációval, utóbbiak értelemszerűen csak kontrollerrel) egyaránt harcba szállhatnak majd a megjelenéskor, ami még ebben az esztendőben várható. Jelenlegi állapotában kifejezetten kellemes a látvány (F2P mivoltához képest), remélhetőleg a tartalommal sem lesz gond.

X360 JÁTÉKOK XONE-ON

Mialatt a PlayStation-brand legújabb darabja a „For the Players" jelmondat alatt sorra remastered kiadásokkal és újragondolt kollekciókkal árasztja el a piacot, a Microsoft radar alatt maradva elérte a nagy csodát, amit mindenki lehetetlennek tartott: az E3 alatt kiemelt pozíciót kapott a visszafelé kompatibilitás, ami tesztüzemmódban már el is érhető, míg a nagyközönség év vége környékétől helyezheti be 360-as lemezeit a One meghajtójába. A kezdésként pár száz darabos kínálat vélhetőleg bővülni fog a későbbiekben (a Kinectet is igénylő címek állítólag nem kerülnek sorra, ahogy a Rock Band-szériához kiadott hangszerek sem válnak használhatóvá), a rendszer pedig az Xbox 360-as kezelőfelületet emulálja, miközben olyan funkciók is bekerülnek, mint a képlopás lehetősége. Bár az eddigi tapasztalatok elég vegyesek, a (színpadon is demózott) Mass Effect 2 például valóban nagyszerűen fut az új generációs masinán, de az fps terén még adódnak gondok, ami remélhetőleg javítva lesz a funkció tényleges debütálásáig. Ami szintén pozitív: digitálisan megvásárolt programjaink a profilunkhoz kötve megmaradnak, ezért azok automatikusan átkerülnek a kompatibilitás jóvoltából a One-os felhozatalunkba is, így semmit sem kell kétszer megvennünk. Tartsuk hát meg gyűjteményünket, aminek (és a játékosok felé nyújtott igen szép gesztusnak) köszönhetően kedvenceinktől nem kell szomorú búcsút vennünk, sőt 2015 végétől a legtöbbet újrajátszhatjuk majd.

E3 2015

3DS
WII U

NINTENDO-MUSTRA

[ÍRTA OBO] **Akárcsak tavaly, a Nintendo idén is távol maradt az E3 forgatagától, és a nagy, színpadi show helyett élő, online közvetítéssel szórakoztatta a népet, amelyen láthattuk, milyen játékokkal készül a nagy N az év végére és 2016-ra. Az egyedi, más cégek prezentációjához képest bohókás, bábokkal is megfűszerezett műsor során a 3DS és a Wii U kínálatából egyaránt kaptunk ízelítőt, alant pedig összeszedtük nektek azokat a programokat, amikre érdemes odafigyelni.**

YO-KAI WATCH

A Japánban hatalmas népszerűségnek örvendő Yo-Kai Watch idén, valamikor az ünnepi szezonban végre Európában is megjelenik Nintendo 3DS-re. Na de, mi az a Yo-Kai Watch? A kérdés jogos, nyugatabbra ugyanis nem különösebben ismert a Level-5 eredetileg 2013-ban megjelent játéka. Helyhiány miatt röviden legyen elég annyi, hogy egy japán szerepjátékról van szó, amiben az a feladatunk, hogy a játékvilágban bujkáló különös kis teremtményeket, a címadó Yo-kaiokat felkutassuk. Ezekből összesen több mint kétszáz, egyedi képességekkel és személyiséggel bíró példány lelhető fel, akikkel nemcsak barátságot köthetünk, de a többi, gonosz Yo-kai ellen harcba is küldhetjük őket, illetve segíthetünk a városlakók ügyes-bajos dolgainak megoldásában is.

STAR FOX ZERO

A Nintendo E3-as sajtókonferenciáján a főszerepet a 3DS kapta, de azért a gyártó nem feledkezett meg az asztali konzoljáról sem, még ha már el is kezdték az utód tervezését. Az egyik játék, amit a Wii U-ra jelentettek be, az ünnepi szezonban esedékes Star Fox Zero volt, amely egy egyedi módot nyújt arra, hogy harcoljunk, mégpedig úgy, hogy különböző irányba haladhatunk és lőhetünk. Ezt úgy oldották meg, hogy a tévéképernyőn a normál, illetve moziszerű kameraállás jelenik meg, míg a konzol második kijelzőjén a pilótafülke, amiből lőve elintézhetjük az ellenfeleinket. Emellett az Arwing itt már lépegetővé, tankká és helikopterré is tud változni, így változatos ütközetekben lesz részünk, olyanokban, amik nemcsak a repülési tudásunkat teszik próbára.

ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER

Szeptemberben jelenik meg az Animal Crossing-sorozat új része, amiben az lesz a dolgunk, hogy a kedves kis falucska lakóinak szobáit rendezzük be a kívánságaiknak megfelelően. A Nintendo 3DS-re érkező játék javított és az elődökhöz képest sokkal inkább intuitív kezelést hoz, amivel leegyszerűsödik a lakberendezés, illetve ebben már Amiibo kártyákat is használhatunk, hogy látogatókat hívjunk szerény otthonunkba – feltéve, ha a legújabb, NFC szenzorral szerelt 3DS van a birtokunkban. Igen, tudjuk, nem ez a legcsábítóbb felütés, amivel egy játék jelentkezhet, de Japántól láttunk már furcsább ötleteket is, az Animal Crossing franchise-ba pedig bőségesen belefér az enteriőr szerep, így szinte biztosra vehetjük, hogy a rajongók jól szórakoznak majd.

METROID PRIME: FEDERATION FORCE

Utoljára 2010-ben jelent meg Metroid játék, és noha az Other M alcímmel ellátott felvonás tűrhető értékeléseket kapott a kritikusoktól, a rajongók szemében óriási csalódásként maradt meg a Team Ninja programja, legfőképpen azért, mert esetlen, teljes mértékben a férfiaktól függő karaktert csinált a játékvilág első igazán erős női főszereplőjéből. Öt év elteltével most újabb résszel jelentkezik a sorozat, mégpedig egy olyannal, ami a Prime vonulatot viszi tovább, de egy olyan új irányba, ami a multiplayer izgalmakra helyezi a hangsúlyt, miközben minimálisra szorítja a történetet. Valamikor 2016-ban jelenik meg Nintendo 3DS-re a Federation Force, ami valójában két játéknak felel meg. Az egyik fele egy belső nézetes, kooperatív lövölde, amiben négy, méretes harci páncélba bújtatott és batár fegyverekkel felszerelt hős egyikét irányítva az a feladatunk, hogy a Metroid-univerzum ismertebb helyszínein különböző küldetéseket teljesítsünk, rendszerint azt, hogy pucoljuk ki az idegenek által elárasztott bázisokat. A játék másik része a vadászathoz képest jóval mérsékeltebb, de ugyanúgy izgalmasnak ígérkezik, a Blast Ball névre keresztelt játékmód ugyanis nem más, mint a futball egy futurisztikus változata, amiben a két, háromfős csapat játékosai próbálnak minél több gólt szerezni az idő lejárta előtt.

THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

Idén már nem fog megjelenni a Wii U-ra tervezett, nagybetűs Legend of Zelda, a fejlesztőknek ugyanis több időre van szükségük, ráadásul új ötleteik is támadtak a bejelentés óta, amikkel szerintük még jobb, még tartalmasabb lehet a program. Szerencsére azonban nem sokáig maradunk Zelda nélkül, a Nintendo ugyanis az E3-on jelentette be a sorozat legújabb részét, a Tri Force Heroest, ami idén ősszel fog megjelenni 3DS-re. Ez valahol a Link Between Worlds és a Four Swords között helyezkedik el félúton, abban az értelemben, hogy előbbi grafikai stílusát követi, míg utóbbi kooperatív élményét veszi kölcsön, azzal a különbséggel, hogy itt négy helyett három szereplőnk van. A ránk váró kaland során a csapatmunka a kulcsszó, egyrészt azért, mert az ellenfelek sokaságának legyűréséhez együtt kell működnünk, és mivel a trió egyetlen közös életen osztozik, az óvatosság sem árt, másrészt pedig egy rakás olyan feladattal kell számolnunk, ahol a Linkek szó szerint egymásra támaszkodnak – ez az új Totem mechanizmus, amit használva a szereplőink egymás fejére állva érhetik el a továbbjutás kulcsát. Minden más területen egyébként a klasszikus Zelda játékmenetet kapjuk, színes, változatos pályákkal, érdekes ellenfelekkel, töménytelen loottal és egy olyan bájos világgal, amit nem lehet nem szeretni.

UNRAVEL

[ÍRTA OBO] **_Az EA E3-as sajtókonferenciáján egy új szellemi tulajdont mutatott be, de nem ám egy újabb lövöldét, sportjátékot vagy versenycímet kaptunk, hanem egy bájos és érzelmes platformjátékot, amiben egy fonalból szőtt bábut kell terelgetnünk az erdőben._**

Az E3 a játékipar legnagyobb és legfontosabb találkozója, és mint ilyen, minden cég itt akarja bemutatni a világnak a legújabb játékait. A főszerepet természetesen a millió dollárokat felemésztő, az AAA-kategóriába tartozó címek kapják, amikről nemcsak hosszú bemutatókat láthatunk, hanem óriási standok és még nagyobb poszterek formájában is képviselik magukat. Ezeknek maximum az árnyékában lehetnek ott a kisebb játékok, amelyek ha fel is jutnak az egyik nagy cég színpadára, akkor is csak egy pár perces szegmenst szánnak nekik, összezsúfolva egy maréknyi másik programmal, ezzel lefutva a kötelező köröket. Ez évek óta így van már, teljesen megszokott dolog – éppen ezért volt meglepő, hogy kitüntetett figyelmet kapott egy kis svéd csapat ötlete az EA sajtókonferenciáján. Valami igazán különlegesnek kell lennie e programnak ahhoz, hogy a mainstream hullámain utazó, sport- és akciójátékokkal házaló EA felfigyeljen rá, és ennyi időt szenteljen neki, de az Unravel bizony olyan cím, ami ezt megérdemli.

KALANDRA FEL!

Az Unravel egy mondatban összefoglalva egy oldalnézetes platformjáték, amiben egy bájos főszereplőt kell terelgetnünk balról jobbra – a Coldwood Studios emberei azonban egy erős érzelmi töltettel turbózták fel a jól ismert formulát. A bemutatóból világossá vált, hogy szívből dolgoznak, és nagyon szeretnék, ha a közönség értékelné a munkájukat – az E3 legszebb, legemberibb pillanatát pont a játékot kitaláló Martin Sahlinnak köszönhetjük, aki a nagy szavakkal és ígéretekkel teli show közepén, remegő kézzel és megbicsakló hanggal állt ki a színpadra, a játékáról beszélni. Körülbelül ekkor lett mindenki szerelmes Yarnyba, az Unravel főszereplőjébe, akit egyébként magával is hozott Sahlin.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
Coldwood Interactive
MŰFAJ
platform
MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Kirby's Epic Yarn
2010 (NINTENDO)

Yoshi's Woolly World
2015 (NINTENDO)

Egyáltalán nem az Electronic Artstól vártuk volna, hogy felkarol egy ilyen típusú játékot, de persze örülünk neki!

Na de miről is szól a program? Nos, Yarny feladata az lesz, hogy egy magányosan élő idős hölgy emlékeit összegyűjtse, melyek a környékbeli erdős, egyébként gyönyörű grafikával tálalt tájon elszórva lelhetők fel. Ehhez egy egész sor akadálypályát kell teljesítenünk, mégpedig úgy, hogy Yarny testét fogjuk szó szerint felhasználni. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a fonalbábuból kilőhetünk egy-egy szálat, amit aztán kötélként használva magaslatokat mászhatunk meg, rögtönzött hidakat készíthetünk, vagy a továbbjutáshoz szükséges tárgyakat vonszolhatunk. Igen ám, de nem lehet ezt csak úgy, meggondolatlanul csinálni! Minden szál, amit felhasználunk, lebontja szegény Yarny testét, ezért ügyelnünk kell arra, hogy okosan lőjünk, máskülönben nem tudunk eljutni a testünket újra felépítő és egyúttal mentéspontként funkcionáló gombolyagokig. Ez a mechanizmus adja a játék izgalmait, alapvetően azonban egy könnyed, főleg a kalandozásra összpontosító kikapcsolódásnak ígérkezik az emlékek felkutatása.

IMÁDNI VALÓ

Bevallom, az első pillanattól megszerettette magát velem az Unravel, ugyanis minden porcikáján látszik, hogy törődéssel és igazi odaadással készült, azzal az egyszerű céllal, hogy emberek sokaságát szórakoztassa egy végtelenül szimpatikus főhős keserédes kalandján keresztül. Számomra ez volt az E3 egyik legjobb bejelentése, ami a nagy, blockbuster címek között gyöngyszemként tűnik ki, és nagyon szeretném, ha Martin Sahlin álma valóra válna, vagyis az, hogy jövőre, mikor megjelenik a program, minden szempontból sikeresnek nevezhessük.

[ÍRTA **MCMACKO**] **NEM TÚLZÁS AZT ÁLLÍTANI, HOGY A JÁTÉKFIGURÁKKAL KOMBINÁLT, GYERKŐCÖKNEK SZÁNT PROGRAMOK A VIRÁGKORUKAT ÉLIK. A DISNEY SEM SZERET KIMARADNI A JÓBÓL, AZ INFINITY PEDIG LASSAN ELÉRKEZIK A 3.0-S EPIZÓDHOZ, AMELY A STAR WARS HŐSÖKET IS CSATASORBA ÁLLÍTJA.**

A Disney zseniálisat húzott, amikor úgy döntött, hogy beáll a Skylanders által megteremtett „toys to life" játékfigurás zsáner mögé. A műfaj receptje pofonegyszerű, és másnak sincs még egy olyan színes és széleskörű meseuniverzuma, mint a kaliforniai székhelyű óriásnak. Az Infinityvel azonban csak részleges volt a siker. A program első és második kiadása az elérhető karaktereknek köszönhetően frenetikus csáberővel bírt, ám a játék érdemi része minőségben elmaradt attól a színvonaltól, amit a konkurens Skylanders, vagy a tágabb értelemben vett platformer riválisok képviseltek. Az ügyességi szekciók és a pofozkodós akciók meglehetősen felszínes élménnyel szolgáltak, és ezt a játékfigurák, valamint a cserélgethető hősök sem teljesen tudták feledni. Amiben a korábbi Infinity-epizódok mégiscsak tudtak újat mutatni, az a Toy Box volt. Eme alkotóműhely lehetőségeinek köszönhetően az arra fogékony lurkók kiélhették a pályaszerkesztési (és olykor-olykor játékmechanikai) kreativitásukat. A dolog működött, a felhőbe feltöltött felhasználói tartalmak egy olyan bónusz réteget adtak az első két felvonásnak, amelynek köszönhetően az Infinity a felszínen tudott maradni. És bár a Toy Box sem tudott minőségben vagy látványban felnőni mondjuk a LittleBigPlanethez, azért a Disney-univerzum bőven elvitte a hátán az élményt.

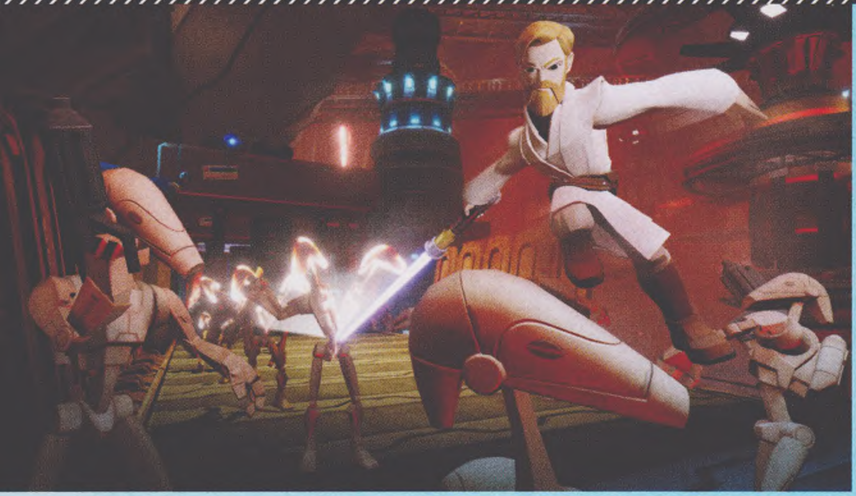
A második epizód nem mutatott túl sok újdonságot a játékmechanikákat illetően, de tisztességes mennyiségű tartalmi frissítés érte a Marvel hősök rivaldafénybe emelésével. A közelgő folytatással a fejlesztőstúdió újból egy friss licenc

területére merészkedik: a nemrégiben felvásárolt Lucasfilmnek hála a teljes Csillagok Háborúja univerzum arra vár, hogy a Disney Infinity végtelen világával egyesülhessen.

A második Star Wars-trilógia világa és karakterei sem maradhatnak ki, és persze Jar Jar nélkül se ússzuk meg...

EGY ÚJ REMÉNY

Mivel az új Infinity-játék középpontjában mégiscsak a Star Wars galaxis áll majd, így különösen fontos, hogy a magas elvárással bíró rajongók minden téren elégedettek legyenek. Az alapcsomag ennek ellenére leginkább a fiatalokat fogja megcélozni, hiszen az ebben található „Twilight of the Republic" játékszett a Clone Wars sorozat környékére helyezi a játékost. Ashoka és Anakin párosának egy nagy ívű kalandon keresztül kell majd robotok ezreit hűvös halomba szeletelni, miközben olyan mellékes feladatok is szembejönnek velünk, mint például a podversenyzés Sebulba ellen. A játékszettből nem maradhat ki az űrutazás sem, a főbolygók mellett opcionális megbízásokat is találhatunk a kisebb planétákon, amelyek tovább színesítik a játékmenetet. A fejlesztők azt is fontosnak tartották, hogy az Infinity-készletek újrajátszhatóságán



javítsanak. A pályákat végre ismétlőmódban is végig tudjuk majd játszani, meglepetésképpen pedig friss másodlagos missziók bukkannak fel, amikor újra nekivágunk egy már végigpörgetett küldetésnek.

Gazdaságilag racionális lépésnek tűnhet, hogy a további két tervezett SW játékszettet külön értékesítsék, mi azonban együttérzéssel viszonyulunk azon szülők felé is, akik csikorgó fogakkal kuporgatják majd össze a teljes játékélményért elvárt dáriusi összeget. A Rise Against the Empire a mindenki számára kötelezően beszerzendő pluszcsomag, mivel ebben sorakozik majd fel a klasszikus trilógia összes neves szereplője és helyszíne. A készlet nagyot merít a Toy Story 3 játék-

A MARVEL UTÁN LOGIKUS LÉPÉS VOLT A STAR WARSRA IS RÁTENYERELNI. DE VAJON MI JÖN LEGKÖZELEBB...?

adaptációjában látott, központi helyszín köré szervezett játékmenetből, amely ezúttal nem egy Western városkába, hanem Mos Eisley környékére helyezi el a játékost. (A kettő végül is majdnem ugyanaz, nemde?) A központi helyszín természetesen nem csak díszlet, hanem szerves részese a játékélménynek. A megnyitott új épületek friss missziókat is rejtenek, az igazán elhivatottak pedig a köddé vált kantinzenekar rejtélyét is megoldhatják majd. A tényleges sztorivonal természetesen követi az eredeti trilógia forgatókönyvének legizgalmasabb részeit. És... és ezen a ponton áll el a szavunk, hiszen a harmadik SW játékszettről is kellene mesélnünk valamit. Nagy szomorúságunk azonban, hogy a The Force Awakens csomagról szinte semmit nem árulnak el a film megjelenése előtt a készítők, bár annyit tudni lehet, hogy még idén beszerezhető lesz.

SISTERGŐ FÉNYKARDOK

A fejlesztő Avalanche Software (nem összekeverendő a Just Cause-féle Avalanche Studiosszal!) persze nemcsak a tartalmi vonatkozásokban próbál újat mutatni. Épp ezért is lehetett sokak számára furcsa a híresztelés, miszerint az Infinity 3.0 mögött bizony a Ninja Theory iparosai is felsorakoztak. A kaszabolós-pofozkodós stílusban alaposan kiművelt csapat azért is csatlakozott a szakértői gárdához, hogy a meglehetősen alap harcrendszert magasabb szintre emelje. A fejlesztésnél természetesen a 2.0 fundamentumai szolgáltak a fejlesztés kiindulási pontjának, azonban a 3.0 mögött duruzsoló friss kód lehetőségeire is rámentek a brit bitmágusok. Az ízes csatázások esetében kulcskérdésnek tekinthető az animáció és az irányítás közötti összhang. Ninja Theoryék a korábbi tapasztalataiknak megfelelően segítettek a beviteli késleltetés (input lag) minimalizálásában, valamint az animációs fázisok polírozásában. A friss rendszer jóval feszesebb harcokat tesz lehetővé, ami egy jedi mozgáskészletét figyelembe véve üdvözölt újítás lesz. A készítők állítása szerint a kombózást is mélyítik, de olyan formában, hogy a gyerkőcök se rémüljenek meg a harcok komplexitásától. Ha valaki agyatlan gombnyomkodós üzemmódban szeret hentelni, úgy is hamar érkezik a siker, azonban a Ninja Theory által kidolgozott kombórendszernek köszönhetően (ami a gombnyomások gondos időzítésén alapul) a család idősebb tagjai is kihívást találnak majd a cséphadarásban. A speckó mozdulatok persze most sem

ADATOK

KIADÓ
Disney

FEJLESZTŐ
Avalanche Software

MŰFAJ
platform

MEGJELENÉS
2015.08.23.

STÍLUSMINTA

Skylanders: Trap Team
2014 (ACTIVISION)

Disney Infinity 2.0
2014 (DISNEY)

A STAR WARS ÉS MICKEY EGÉR

2012-ben alaposan felforgatta a közvéleményt a bejelentés, mely szerint a Disney felvásárolta a Lucasfilm stúdiót, és vele együtt a Csillagok Háborúja sorozat jogait is. A bekebelezés hatását most karácsonykor érezhetjük majd a maga valójában, mikor megjelenik az eredeti Star Wars mondakörbe illeszkedő folytatás, a számozott hetedik epizód. Az Ébredő Erő megtekintése után derül majd ki igazán, hogy a korábban felépített bővített univerzumot érdemes volt-e a kukába dobni az új filmek és a készülő sorozatok kedvéért.

A KEZDŐCSOMAG TARTALMA

Az induló „Twilight of the Republic" játékkészlet egy Anakin és egy Ashoka játékfigurát tartalmaz, valamint USB-s bázisasztalt az újoncoknak és egy speciális bónuszt rejtő kódkártyát. Idén télen a PlayStation tulajok járnak a legjobban, hiszen az ő „Star Wars Saga" kezdőcsomagjuk egy „Rise Against the Empire" szettet, egy Luke és Leia, valamint egy exkluzív Boba Fett figurát is magába foglal.

hiányozhatnak: Obi Wan például a szokásos jedi elmetrükköket alkalmazza, Han Solo pedig karbonitkockába fagyasztja a szemben álló egységeket.

Természetesen a lövöldözés is új szemléletet kap. Az ellenfelek becélzását egy automata rögzítő segíti, de az ügyesebbek (némi extra sebzés reményében) precíz célzást is alkalmazhatnak. Attól sem kell félni, hogy a korábbi univerzumokból átemelt figurák és mozdulatsoraik nem lesznek kompatibilisek az új harci szisztémával, mert a készítők teljes gőzzel dolgoznak azon, hogy a korábbi kedvencek is úgymond szintet lépjenek, és mozgásrepertoárjukkal teljes mértékben idomulhassanak a 3.0 továbbfejlesztett harcrendszeréhez. Nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy végül a Ninja Theory által képviselt szakértelem milyen formában jelenik meg az Infinity 3.0 játékmenetében, mert ha valamire, akkor ezen elemekre ténylegesen ráfért némi mélyítés és korszerűsítés.

TURBÓZOTT LÁTVÁNY

Bár néhány technikai vonásról már szót ejtettünk, érdemes kitérni a grafikai vonatkozásokra is. Noha az Infinity 3.0 továbbra is előző generációs alapokon nyugszik, azért látszik a fejlődés a korábbi iterációkhoz képest. A ráncfelvarrás különösen jót tesz a program összképének, a különleges rajzfilmszerű karakterábrázolás pedig csak fokozza a hatásosságot. A stílusos művészi megoldások mellett azért a kódírók is igyekeznek odatenni magukat. Amíg a Ninja Theory-különítmény a karakteranimáció tökéletesítésén fáradozik, addig az Avalanche és a Gobo stúdió játékmotor-fejlesztő társasága a Disney Research céggel kokettál, hogy a különböző gépezetek és járművek mozgatásával villantsanak egy nagyot. A dolog lényege a csontváz alapú modellek alkalmazása, azonban a belső váznak és a külső elemeknek nemcsak egy meghatározott animációs fázissorozatot kell előre beprogramozottan reprodukálni, hanem a csontváznak a rá ható erőket is figyelembe kell vennie. Ezek az okosságok természetesen játék közben mutatják meg a valódi értékeiket. Az előzetes bemutatók a lépegetők és a környezet (például talajegyenetlenségek) kölcsönhatásával demonstrálták a módszerben rejlő potenciált.

NEM CSAK JEDIKNEK

A Disney Infinity 3.0 nem kizárólag a Star Warsra fókuszál. A készítők ígérete szerint új Pixar- és Marvel játékkészletek is napvilágot látnak az új kiadással. Az előbbi mi másra is alapozhatna, mint az Agymanók című új mozifilm karaktereire és történéseire. A Marvel tartalom mibenlétére még nem derült fény, de annyi biztos, hogy a Sleeping Dogsszal bizonyított United Front atyáskodik felette, és valószínűleg az Ultron körüli balhé kerül majd feldolgozásra.

Nemcsak a játékkészletek sora, de természetesen a Toy Box is bővülni fog. A sokasodó felhasználói tartalmakon való eligazodást egy új keresőrendszer támogatja,

CSOMAG- ÉS KARAKTERLELTÁR

A kezdőcsomagon túl is várhatunk karakterbővítő boosterpakkokat az Infinity 3.0-hoz. A klasszikus SW karakterek közül feltűnik Obi-Wan, Darth Vader, Darth Maul, Boba Fett, Yoda és Chewbacca, de a Rebels meseszéria rajongói is örvendhetnek Ezráék későbbi érkezésének. A sorozat történetében először Mickey és Minnie is megkapja lehetőségét az infintys főszereplésre, de érkezik még Tron csomag is az ifjú Flynnel és Quorrával, Mulan kiegészítő a fiatal főhősnővel, valamint mindenki kedvence, a Frozen szeretni való hóembere, Olaf is felkerülhet a polcra a többiek közé.

1. AHSOKA TANO
2. KANAN JARRUS
3. DARTH MAUL
4. CHEWBACCA
5. DARTH VADER
6. PRINCESS LEIA
7. EZRA BRIDGER
8. ANAKIN SKYWALKER
9. HAN SOLO
10. ZEB ORRELIOS
11. OBI-WAN KENOBI
12. LUKE SKYWALKER
13. SABINE WREN
14. BOBA FETT
15. YODA
16. HULKBUSTER
17. MULAN
18. QUORRA
19. SAM FLYNN
20. JOY
21. FEAR
22. OLAF
23. MINNIE MOUSE
24. DISGUST
25. MICKEY MOUSE
26. ANGER
27. SADNESS

valamint egy bejárható helyszín, az El Capitan színház segíti majd a kisebbeket, hogy interaktív formában böngészhessenek a fejlesztők által válogatott és a közösség által kiemelt legjobb anyagok között. A farmolás is új értelmet nyer a Toy Box 3.0-ban, pontosabban a fogalmat ténylegesen az eredeti jelentésében kell értelmeznünk. Az előző rész zseniális INterior házikóépítéséhez hasonló módon most sem maradunk építgetős-szépítgetős móka nélkül: ezúttal egy farmgazdaságot kell gondviselő kezeink alá vennünk, ahol mindenféle növényeket termeszthetünk, a hőseinkhez verődött segítőket pedig munkába állíthatjuk, hogy a termelés irányítottan történjen. A farmon előállított motyókkal a támogató karaktereinket turbózhatjuk, vagy épp adott Disney-univerzumokhoz tartozó specialitásokkal bővíthetjük a növényeink számát. A farm nem próbál meg a Harvest Moon sorozat babérjaira törni, de a játékmód egészen messzire mutathat, ha a készítők gondosan kezelik a minijáték tartalmi mélységeit. Apropó minijátékok: az Infinity 3.0 nem felejtette el ezeket sem. A Villain Takeover egy Diablo-light játékmódnak ígérkezik, ahol a korábban feltápolt segítőink kísérnek minket a kalandok során. Aztán visszatér és bővül a járműves versengés is a Toy Box Speedway formájában. A fejlesztésnél itt sem maradtak külső segítség nélkül az Avalanche munkatársai, hiszen az arcade versenyzős stílusban professzionális teljesítményt nyújtó Sumo Digital is beszállt a projektbe. Csatlakozásuk hasonló alapokon nyugszik, mint a Ninja Theory kollaborációja: a járművek irányításának fényesre csiszolásáért, valamint a power up és fegyverrendszer gatyába rázásáért felel a bedolgozó sheffieldi társaság.

A TAVALYI JÁTÉK VÁLLALHATATLANUL RONDA VOLT, IDÉN VISZONT VÉGRE JAVUL A LÁTVÁNYVILÁG IS.

A fentiekből vastagon kitűnhet, hogy a készítők igyekeztek hallgatni a kritikákra, és az eszméletlen tartalmi vonatkozásokon túl immár a játékmechanikák finomságaihoz is megpróbálnak kitüntetett figyelemmel viszonyulni. A projekt ambiciózus mivoltának megfelelő partnereket sikerült találni, de a Star Wars univerzum galaktikus ereje mellett azért szükség is lesz a belső megújulásra is, hiszen a konkurencia sem pihent az utóbbi hónapokban. Az új epizód a lehető legszélesebb platformkínálaton lesz elérhető. A kötelező PS4, Xbox One átiratok mellett a Wii U tulajok, a PC mesterek, valamint a korábbi konzolok (PS3, Xbox 360) aktív felhasználói is megkapják a magukét. A helyi két fős koop mellett négy fős online játékmódokat is felsorakoztató Disney Infinity 3.0-t idén ősszel pakolhatjuk a kosarainkba, ha minden igaz, még az Erő ébredése előtt.

A képeken egyelőre csak az első két trilógia szerepel, de meglepődnénk, ha az év végén nem csatlakozna hozzájuk az új film is!

78%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett Disney Infinity 2.0 tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/disney_infinity2

E3 2015

PC PS3 PS4 X360 XBO

SKYLANDERS SUPERCHARGERS

[ÍRTA MCMACKO] ***Szinte hihetetlen, hogy a Skylanders-sorozat már az ötödik epizódnál jár. A legújabb rész készítői megirigyelték a Disney Infinity autókázós szekcióit, így a szeptemberben érkező SuperChargers is különböző járgányos részekkel próbál megújulni.***

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Vicarious Visions

MŰFAJ
platform

MEGJELENÉS
2015. 09. 25.

STÍLUSMINTA

Skylanders: SWAP Force
2013 (ACTIVISION)

Skylanders: Trap Team
2014 (ACTIVISION)

Nagy a nyomás a Vicarious Visions fejlesztőin, hiszen a Disney, a Nintendo és lassan a Lego is becsatlakozik a műanyag figurás játékprogramok üzleti szegmensébe. Az univerzális recept pofonegyszerű: alkoss egy játékfigurát, ami önmagában is jól fest, így a gyerekek azonnal anyu kosarába akarják majd pakolni. Tegyél a figurába egy NFC (azaz közel téri kommunikációs chip) egységet, szuszakold bele a kis apróságokat egy mászkálós-gyűjtögetős akciójátékba, és adj az egész keverékhez még egy portálként működő perifériát, amelyen keresztül a műanyag bábuk és maga a program kommunikálni tudnak egymással. Ruházd fel mindenféle plusz tulajdonságokkal a mukikat, majd tárolj el a chipben speciális adatokat és statisztikai okosságokat, hogy a gyerkőc rá legyen kényszerítve a figurák cserélgetésére menet közben. Máris kész a pénznyomda, a kissrácok tömött sorokban állnak a játékfiguráért, a szülők pedig szomorú pandaként szemlélik majd a pénztárcájukból kirepülő molylepkéket. Ezt a receptet a Skylanders vitte először sikerre, és a terebélyesedő konkurencia mellett ismét a stílus úttörőjén a sor, hogy kezébe vegye az irányítást.

FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

Az új Skylanders-epizód esetében a kapitányi teendőket azért másképp kell értelmezünk, hisz itt épp nekünk, a játékosoknak kell megragadnunk a kormánykereket, lévén a SuperCharger a különböző járművekben rejlő lehetőségeket próbálja meg a szokásos Skylander-formulába ágyazni. Háromféle vasat irányíthatunk majd a kalandjaink során: a kerekes járgányokkal a földön száguldozhatunk, a vízi alkalmatosságokkal tengeralatti akadályokat kell kerülgetnünk, és természetesen lesznek repülők is, amelyek légi manőverezésre és szárnyaló csetepatékba csábítják a játékosokat. Ha valaki megijed attól, hogy a régi Skylanders játékmenetet a kukába vágták Vicarious Visionsék, azoknak megnyugtatásképpen eláruljuk, hogy a klasszikus formulát nem bántották. Megmarad a jól ismert, könnyed fejtörőkkel megtűzdelt akciójáték mechanizmus, csak egész egyszerűen lesznek olyan pontok a pályákon, ahol a továbbhaladás érdekében járműbe kell majd huppannunk (a valóságban ilyenkor kell feltennünk a portálra az adott masinériát).

Az autós szekciók nagyon hasonlítanak a Mario Kart játékok akcióval átitatott versenyzős stílusához. Többféle útvonal és sokféle környezeti akadály vár majd minket e részeknél, ahol ellenséges egységek és főnökök is célkeresztjükbe veszik négykerekűnket. A korábban mutogatott pályákon apró aréna jellegű részeket is láthattunk, de a különböző gyorsítók és rámpák is szerves részét képezték az autós szakaszoknak. A vízalatti szakaszok során is száguldozni fogunk, de a tér kihasználása itt kicsit kiszélesedik az autózáshoz képest. Az akadályok kerülgetése közben a háborgó víz felszínére is feljöhetünk, vagy a fenti veszélyek elől vissza is menekülhetünk a kék mélységbe. Az eddig bemutatott légi röpködések főként fix pályán zajlottak. A gép ilyenkor automatikusan húzza röppencsünket a megfelelő irányba, nekünk pedig a manőverezéssel és az ellenfelek darálásával kell foglalkoznunk, akárcsak egy Starfox játékban, vagy más, úgymond sínre pakolt lövöldözős címben. Nyitott járműves területekre ne nagyon számítsunk, de már az is nagy dolog, hogy a rutin ugrabugrát megszakíthatjuk az újszerű, járgányos száguldozással. Az alapcsomagban csak egy szem autót találunk a két starterfigura mellett, így nagy bánatunkra csak akkor tudjuk kipróbálni majd a vízi és a légi szakaszokat, ha veszünk magunknak egy-egy műanyag repcsit és tengeralattjárót a kezdőpakk mellé. Természetesen a játék végigjátszható a starter kittel is, de szépen is néznénk ki, ha további beruházásokhoz lenne kötve a kampány kipörgetésének a lehetősége.

JÁTÉKFIGURÁK MINDENÜTT!

Összesen húsz járgányt és húsz új karaktert vásárolhatunk meg a SuperChargershez, a

A KEZDŐCSOMAG

Habár háromféle új járgányos játékmódot mutat be a SuperChargers, mégis csak egyféle járművet pakoltak a startercsomagokba: Spitfire és Hot Streak nevezetű négykerekűje mellett Super Shot Stealth Elf (micsoda fantáziadús név) is helyet foglal a kezdőkészletben. A Nintendósok személyre szabott pakkoknak örvendhetnek, hiszen a Wii-s verzióhoz egy nagyon vagány Hammer Slam Bowser és a Clown Cruiser röppencs, a Wii U változathoz Turbo Charge Donkey Kong és a Barrel Blaster járgány dukál.

karakterekből nyolc arc viszont valójában visszatérő vendég, csak épp újragondolt külsőt kaptak a kis szörnyetegek. Ha a megfelelő masinát a hozzá tartozó Skylanderhez társítjuk, úgy aktiválhatjuk a játék címét adó SuperCharger üzemmódot, aminek segítségével az alattunk süvöltő vas durvuló üzemmódba kapcsol. Apropó tápolás: menet közben nem kevés olyan bónuszt zsebelhetünk be, amelyet a gépünkre oktrojálva tovább fokozhatjuk a tűzerőnket vagy a védelmi lehetőségeinket. Újdonságot jelentenek a szerencseládikók, melyek megnyitásakor véletlenszerű bónuszt pottyant nekünk a játék. Ilyenkor az akció megáll egy pillanatra, és a program megmutatja, hogy mit is sikerült bezsákolnunk.

Na de térjünk vissza a plasztikszörnyikékhez! A fejlesztők nem felejtették el azokat sem, akik a korábbi részek játékfiguráiból vásároltak be maguknak, hiszen minden korábbi szereplő kompatibilis az új felvonással, így összességében 304-féle karakterrel dolgozik a SuperChargers, ami egy bődületes szám. Gondoljunk csak bele, ezt a mennyiségi tényezőt nem sok más hasonló játék mondhatja el magáról! A Skylanders-figurák ellenállhatatlan bája a folytatásra sem csorbul egy fikarcnyit sem, az előzetesen mutogatott kézzel fogható bábuk csodálatosan kidolgozott, részletgazdag játékbabák voltak, és azon sem kell majd meglepődnünk, ha a járgányok mozgó alkatrészekkel, például forgó kerekekkel érkeznek. Így a fiatalok akár a nappali szőnyegén is eljátszogathatnak a játékokkal, ha már megunták a virtuális mesevilágot (vagy épp beköszöntött az Örök Áramszünet korszaka, hehe).

TECHNOLÓGIAI SZINTLÉPÉS

Habár a játék az alap Wii-től kezdve a legújabb konzolokra is megérkezik, azért csak utóbbiakon mutatja ki igazán a foga fehérjét. A korábban demózott PS4/XONE verziókról az a hír járja, hogy teljesen friss alapokra fejlesztették a grafikus technológiát, így a játék szinte lemászik a képernyőről, mintha csak egy CG mesébe csöppentünk volna. A legnagyobb poén azonban a vízi szakaszokhoz köthető, ahol a nagy kékség úgy hullámzik, mintha valami durva fizikai szimulációt néznénk egy GPU erődemonstrációs bemutatón. Ez a hatás természetesen nemcsak látványelem, hiszen a hajó irányítására és a játékmechanikai finomságokra is hatással lesz. Az effektek sem tűnnek elmaradottnak, a textúrák és felületi shaderek pedig plasztikussá varázsolják az égi vidékek látképeit. Azt nem tudjuk, hogy ezek az új generációs vizuális újítások hogyan másznak le az öregedő konzolokra, de ha azt a szintet hozzák PS3-on és X360-on, amit a legutóbbi epizódok során, akkor nagy probléma nem lehet a butított portokkal sem.

IRÁNY A KOCSI!

Az előzetes anyagok alapján egy félelmünk van csak a játékkal kapcsolatban: a Skylanders tempója egy picit mindig visszafogottnak tűnt a többi hasonszőrű játékkal összevetve, a SuperChargers szokványos szekciói pedig nem sok előremutató dolgot mutattak eddig a korábbiakhoz képest. Figyelem: a sorozat elején csatlakozott ifjoncok közben együtt nőttek fel a szériával, így reméljük, hogy az ő igényszintjüket sem hagyják figyelmen kívül a Vicarious Visions munkatársai. Akárhogy is, az új Skylanders érkezésére szeptember 25-ig kell várnunk, a Disney Infinity 3.0 és a szintén szeptemberi Lego Dimensions ismeretében pedig kijelenthetjük: kifejezetten sűrű ősznek nézünk elébe.

Két éve cserélhető karaktereket, tavaly csapdákat kaptunk, most a járgányokon a sor; vajon mi lesz jövőre?

E3 2015

PS3 PS4 X360 XBO WII U

LEGO DIMENSIONS

[ÍRTA **BATE**] ***Valamikor 2013-ban, a Skylanders: SWAP Force környékén mondtam a srácoknak a szerkesztőségben, hogy milyen király lenne, ha a Lego is csinálna egy hasonló játékot, minifigurákkal a főszerepben. Nos, így legyen ötösöm a lottón.***

Persze ha jobban belegondolunk, tényleg csak idő kérdése volt, hogy a világ egyik legnagyobb és legnépszerűbb játékgyártója (amely ráadásul már rengeteg videojátékhoz adta a nevét) mikor lép be az úgynevezett toys to life programok világába. A „műfaj" lényege, hogy a játék megvásárlásával nem szimplán egy szoftvert kapunk, hanem kézzel fogható kiegészítőket (általában műanyagfigurákat), amik aztán a kezdőcsomagban található speciális perifériára helyezve megjelennek a képernyőn, és virtuálisan irányíthatóvá válnak. Ebben a szegmensben egy ideig a Skylanders volt a dollármilliárdokat kaszáló egyeduralkodó, aztán jött a Disney Infinity Sparrow kapitánnyal, a Pixar-hősökkel és a Bosszúállókkal, most pedig a Lego Dimensions igyekszik kiharapni egy jókora szeletet ebből a tortából.

KICSIT TÖBB

A Dimensions a felületes szemlélők számára ugyan csak egy Sklyanders koppintásnak tűnhet, de az elmúlt években a Lego-játékokra specializálódott Traveller's Tales és a Warner Bros. kiadó azért figyelt arra, hogy egyedivé tegye a saját versenyzőjüket. Első körben például nem pusztán annyi a dolgunk, hogy a dobozból kivesszük az apró figurákat „beolvasó" portált (hivatalos nevén LEGO Toy Pad) és rácsatlakoztatjuk az egyik USB-portra, hanem legóelemekből konkrétan össze kell raknunk a kiegészítőt, ami biztos, hogy nemcsak az építőjáték fanatikusainak lesz örömteli feladat.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros.

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
platform

MEGJELENÉS
2015. 09. 29.

STÍLUSMINTA

Skylanders: Trap Team
2014 (ACTIVISION)

Disney Infinity 2.0
2014 (DISNEY)

Habár idén a konkurencia (Activison) is hasonló ötlettel kívánja eladni az aktuális portékáját (Skylanders: SuperChargers), azért a toys to life játékok világában így is igazi újdonságnak számít, hogy a Lego Dimensionsben a figurák mellé a játék során bevethető járműveket is kapunk. A hagyományos Lego egyik legnagyobb előnye, hogy a készletekből nemcsak egy dolgot építhetünk, hanem a fantáziánktól függően szinte bármit, és az építőjáték ezen aspektusát a fejlesztők igyekeztek megjeleníteni a Dimensionsben is.

Egyrészt a portál mellett a figurákat is nekünk kell összerakni, másrészt a járművek esetében sem egy fröccsöntött műanyagdarabot vehetünk a kezünkbe (mint az ősszel érkező új Skylandersnél), hanem rendes legóelemeket, amiből aztán megépíthetjük a kicsike Batmobilt, vagy éppen a DeLorean időgépet a Vissza a jövőbe-trilógiából. És a pláne az, hogy minden egyes közlekedési eszköz, ami a játék mellé készül, három különböző funkciót fog ellátni, és az eltérő tulajdonságokat úgy hozhatjuk majd elő, ha a valóságban szépen átépítjük az apró verdákat és más járműveket. Ott persze még nem tartunk, hogy bármi megjelenjen a képernyőn, amit a kockákból összerakunk (a szükséges információkat egy aprócska, NFC-chipet tartalmazó átlátszó talp hordozza), de a változatosságra azért már így sem lehet panasz.

A LEGO Dimensions teljesen új oldalról közelít a Skylanders-formulához – nagyon izgatottak vagyunk, hogy mi sül ki belőle.

NEM AZ IDŐBEN UTAZUNK, HANEM DIMENZIÓK KÖZÖTT

A dán építőjáték másik nagy előnye, hogy nincsenek benne határok. Az elemeket a szőnyegre borítva nemcsak bármi megépíthető, de a különböző világok is találkozhatnak, így Batman bandázhat Szürke Gandalffal, vagy bepattanhat a DeLoreanbe, hogy azzal kergesse meg Scooby-Doo-t. És nem lesz ez másképp a Dimensionsben sem. Ahogy arra már a cím is utal, a portálunk segítségével különböző világok között utazhatunk (tiszta Csillagkapu), ám ebben a játékban nincsenek olyan megkötések, hogy Marty McFly például nem tűnhet fel Középföldén. Sőt sokkal valószínűbb, hogy pont ő szükséges ahhoz, hogy Szauron végleg elpusztuljon.

A Dimensions játékmenete ugyan nagyban hasonlít a már ismert Lego-játékokban látottakra (gyűjtögetés, logikai feladványok, ugrabugra), ezúttal azonban

AZ ALAPCSOMAG

A LEGO Dimensions alapcsomagja sok meglepetést nem okoz, hiszen pontosan azt tartalmazza, amit az ilyen típusú játékok szoktak. Az alapszoftveren kívül egy LEGO Toy Pad, egy összerakásra váró LEGO Gateway található meg benne, valamint három figura (Batman, Gandalf, Wyldstyle) és a Batmobil. Ez persze csak az induláshoz elég, a teljes élményhez muszáj lesz pálya-, csapat- és fun csomagokat is megvásárolni, melyek további figurákkal, térképekkel, járgányokkal egészítik ki a LEGO Dimensions folyamatosan bővülő világát.

nemcsak egy univerzumban (Star Wars, Jurassic Park, Gyűrűk Ura) randalírozhatunk, hanem egymás után akár többen is, méghozzá a korábbinál sokkal változatosabb figurafelhozatalt irányítva. A bejárható dimenziók között ott lesz a DC képregény-birodalom, Középfölde, a Lego-kaland világa, a Vissza a jövőbe, a Doctor Who, a Simpsons, továbbá az egyik legnagyobb kedvencünk, a Portal, természetesen tesztkamrákkal, GlaDOS-szal, Wheatley-vel, ráadásul tuti, hogy valahol találhatunk egy tortát is... És ennek tudatában akkor most képzeljétek el, hogy Batmannel álltok neki megoldani az Aperture Science meglehetősen beteg feladványait, Gandalf hathatós segítségével, miközben Marty McFly a légdeszkájával söndörög körülöttük. Elég szórakoztatóan hangzik, nem igaz?

NEMCSAK DÍSZ

A játék mellé járó speckó perifériáról már írtuk, hogy a játékosoknak kell megépítenie, azonban nem ez a portál egyetlen különlegessége. A kiegészítő azon túl, hogy beolvassa a rá helyezett figurákat és járműveket, speciális funkciókkal is rendelkezik. A portalos pályákon, ahol kilenc tesztkamrát kell megoldani, extra dimenziókapuk nyithatók meg segítségével (GlaDOS ettől meg fog őrülni), illetve ha a portál különböző színnel világító felületeire helyezzük a figurákat, akkor kedvünkre növelhetjük vagy csökkenthetjük a méretüket, ezzel olyan helyeket is elérve, amire alapból nem lenne lehetőségünk. Ezek az ötletes apróságok minden korábbinál interaktívabbá változtatják a játékélményt, ráadásul a Skylandersszel és a Disney Infinityvel ellentétben nemcsak két irányítható figura helyezhető a kiegészítőre (és ezzel a játéktérre) egyszerre, hanem akár három vagy négy, plusz még járműveket is pakolhatunk melléjük, amikbe aztán bármelyik karakter bátran beugorhat.

Azt egyelőre ugyan még nem tudni, hogy egyszerre négyen játszhatunk-e a Dimensionsszel, de az biztos, hogy a hagyományos Lego-játékok mintájára több jelenlévő karakter közül választhatjuk ki, hogy éppen kivel szeretnénk akciózni a képernyőn, így változatosságban és mókás őrületben tényleg nem lesz hiány.

KEZDHETTEK GYŰJTENI

Az eddig leírtak tényleg kifejezetten szórakoztatóan hangzanak, van azonban egy bökkenő, aminek még a legnagyobb Lego-fanatikusok sem fognak örülni. Ahogy az összes toys to life játék esetében, úgy itt is rengeteg tartalom külön megvásárolható egységek formájában érkezik. A Lego Dimensions alapcsomagban csak egy LEGO Toy Padet, három figurát (Batman, Gandalf, Wyldstyle) és egy járművet (Batmobil) találunk, ami azt jelenti, hogy csak a DC-univerzum, Középfölde és a Lego-kaland világa érhető el alapból. Ha valaki szeretné a Portal, a Vissza a jövőbe, a Simpsons, vagy a Doctor Who világokat is bejárni, annak kiegészítő csomagokat (ún. Level Packeket) kell vásárolnia, ugyanis ezen „játszóterek” csak ilyen formában lesznek elérhetők. Akárcsak az extra figurák (Superman, Gollam, Gimli, Emmet, Bart Simpson stb.) és járművek, amelyeket két különböző kiszerelésben (Team packs, Fun packs) szerezhetünk majd be.

Meglepődni ezen persze nem fogunk, hiszen az első Skylanders óta teljesen világos, hogy ezek a játékok részben erről szólnak: a kiadók igyekeznek minél több pénzt kisajtolni a rajongókból, illetve a célközönségnek belőtt gyerkőcök szüleiből. E megoldáson lehet morogni, lehet utálni, mi a magunk részéről már beletörődtünk a helyzetbe, és abban bízunk, hogy a Traveller's Tales fejlesztői olyan „fizetős kiegészítőkkel” állnak elő, amelyekért megéri majd leszurkolni azokat a plusz ezreseket.

Két oldalt is meg lehetne tölteni kizárólag azon kiegészítőket felsorolva, melyek a játék kiadását követő hónapokban érkeznek.

DESTINY: THE TAKEN KING

[ÍRTA WILSON] **Két kifejezetten felemás, elsősorban csalódást keltő DLC se tudja letéríteni a pályájáról a Destinyt: idén ősszel érkezik a franchise első nagy kiegészítője, amely közel teljes áron, lemezes formában bővíti tovább a tartalomhiánytól szenvedő FPS-t.**

Ez persze nem nevezhető túlságosan nehéz feladatnak, elvégre a Destiny talán az egyetlen olyan tripla-A kategóriás játék, amiben a hagyományos értelemben vett tartalom alig pár órát tesz ki – minden más ennek ismétléséből áll, néhány kötelezően elvárható mellékes tevékenységgel (például a PvP-alapú multiplayer, vagy a PvE alapú raid) karöltve. Egyvalami azonban a Destiny elvitathatatlan érdeme: alapjai sziklaszilárdak és közel tökéletesek, a gungame, vagyis maga a lőfegyveres harc és a fegyverek viselkedése egyszerűen elsőrangú, és a Bungie e mögé egy fantasztikusan stílusos, ténylegesen egyedi világot épített, csak egyszerűen nem tudta megtölteni élettel, kizárólag sablonos jelenetekkel, egy sajtpapíron is elférő sztorival, és egy meglehetősen nehezen értelmezhető, néha egyenesen értelmetlen narrációval. Nos ez az, ami nem nagyon változik a Taken Kinggel.

Nagyon sokat kell tennie a Bungie-nak ahhoz, hogy visszaszerezzék a vásárlók bizalmát – ez egy jó lépésnek tűnik.

NEM ÚJ VIZEKEN

A Taken King ugyanis nem a Destiny folytatása, nem a játék teljes újragondolása, hanem egy önállóan nem futtatható, az alapjáték meglétét megkövetelő (a lemezen szerencsére ezt is tartalmazó) kiegészítő, amely inkább csak javít és fejleszt a Destinyn, úgy, ahogy azt a két letölthető tartalom is próbálta, csak nem ekkora léptékben, és nem ennyi tartalommal. És ez a helyes kifejezés: extra tartalom. Új sztoriküldetések, új strike-ok, új raid, és finomhangolt játékmenet. Ebből a kínálatból a sztori rész az, ami sok meglepetést nem tartogat – leszámítva persze azt a cseppet sem elhanyagolható tényt, hogy végre valahára kapunk egy új területet, nem is akármilyet, hiszen nem egy új bolygóról van szó, vagy egy már meglévő kibővítéséről, hanem a címadó király, Oryx csatahajójáról, ami igazából újraértelmezi az űrjárművekről alkotott képünket, hiszen akkora, mint egy kisebb város. És az ezt irányító Oryx bizony eléggé pipa: a Destiny legjobb raidjében, a Raid of Crotában ugyanis kardélre hánytuk a fiát, Crotát, így a király bosszút esküdve vág neki a galaxisnak, hogy legyőzze a vérét elsöprő gazembereket. Oryx ezt persze nem egyedül teszi, hanem a Takennek hívott csatlósaival: az ismert fajoktól elragadott lényekről van szó, akik felett a sötétség átvette az uralmat.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Bungie

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2015. 09. 15.

STÍLUSMINTA

Destiny
2014 (ACTIVISION)

Hogy mennyire is lesz kidolgozott ez a bosszúhadjárat? Ez tulajdonképpen a legelvakultabb Destiny-rajongóknak mindegy is, a sztori egyszeri élmény, a hangsúly továbbra is a karakterépítésen van, és ezen a téren a Taken King komoly újdonságokat hoz. Egész pontosan hármat, ennyi új Subclass van ugyanis. A Titánok Sunbreakerré válhatnak, egy méretes aranykalapácsot hajigálva a célpontjaikra; a Hunterek Nightstalkerekként feszíthetnek íjat, mellyel a pálya egy adott pontjára szögezhetik ellenfelüket; a Warlockok Stormcallerként vethetik be a villámok erejét, mintha csak az Avengers tagjai lennének.

RAGADD MEG

Megtehetik mindezt a kampányban, az új strike-ok valamelyikében, az egyelőre még bemutatásra váró raidben, vagy a Crucible két új bővítményében. Ebből az egyik eléggé ismerős, hiszen a Rift a klasszikus CTF-et gondolja újra, csak épp zászló helyett egy energiagömböt használ. A Mayhem ezzel szemben a káoszt élteti, lévén ez a hagyományos deatmatchen csavar egyet a képességek visszatöltődési idejének meggyorsításával, így teremtve meg az alapot egy pörgős mészárszékhez.

A nagy kérdés persze az, hogy mindez mennyibe fog kerülni – nos, igazából sokba. A legjobban a teljesen zöldfülűek járnak, hiszen ők egy új játék árért megkapják a Destinyt, a két letölthető tartalmat és az új kiegészítőt is – azért ez annyira nem rossz üzlet, ugye?

A három új subclass természetesen tripla mennyiségű új, Bungie minőségű karakteranimációt is hoz. Várjuk!

HALO5: GUARDIANS

[ÍRTA **BÖJTÖS**] ***A Microsoft egyik legfontosabb zászlóshajója a Halo-széria, amely az ötödik sorszámozott epizóddal az idei E3 alatt is kiemelt figyelmet kapott. Nem véletlenül, elvégre a 343 Industries ezúttal is kitett magáért: még epikusabb folytatásra számíthatunk.***

Idei konferenciáján a Microsoft semmit nem bízott a véletlenre, lévén rengeteg komoly bemutatóval és bejelentéssel szolgált a nézőközönségnek, miközben csatába küldte egyik legfontosabb franchise-ának legújabb sorszámozott epizódját. A 343 Industries pedig ismét bombát robbantott: a színpadon bemutatott kampányrészlettel, majd a Warzone-nak hívott multiplayerrel sikerült ledöbbenteni a legedzettebbeket is, így egyértelművé vált, hogy az október 27-én esedékes start (amennyiben a játék nem a Master Chief Collectionnél tapasztalt bukdácsolással jelentkezik majd) még rengeteg meglepetéssel fog szolgálni a katartikus élmény mellett.

Az biztos, hogy ha számozott Halo-epizódokról van szó, a Microsoft nem sieti el a dolgot: most 3 évet kellett várnunk.

NAGYOBB ÉS VÁLTOZATOSABB

A színpadi bemutató a Halo: Nightfallban színre lépő, Locke vezette Osiris osztagot helyezte a középpontba, miközben megfigyelhettük a kampány egy-egy már beharangozott újdonságát is. A sztorimódban ugye bármikor becsatlakozhatunk mások mellé, illetve ki is szállhatunk az aktuális csapatból, a nehézség pedig ehhez és a képességeinkhez igazodik majd (osztott képernyős módot jelenleg úgy tűnik, nem kapunk). Amennyiben nem találunk élő társakat, botokkal vehetjük sorra a missziókat, melyeknek során embereink alapvető utasítások teljesítésére is alkalmasak: jelzett pontra küldhetjük és támadásra buzdíthatjuk őket, felhúzzák elesett társaikat – ennek pedig nagy szerepe van az okosan felépített pályákon történő taktikázásban. Útvonalunk ugyanis a sokszor szkriptelt játékmenet ellenére sincs kőbe vésve: a többszintes kialakítás a mellékjáratokkal lehetővé teszi, hogy szó szerint körbevegyük ellenségeinket és megfontolt precizitással csapjunk le rájuk, amihez a karakterek eltérő képességei is kiválóan hozzájárulnak (újra felbukkan az ODST arca, a Nathan Fillion megformálta Edward Buck is). A demó mindenképpen impresszív volt a Promethean megjelenésével (természetesen a Covenant és a rebellis Arbiter is visszatér), a masszívan filmszerű cselekmény ebben az esetben (ha nem válik a minőség kárára) egyáltalán nem okozott problémát, elvégre nagy jeleneteket már most is láthattunk, pedig éppen csak belepillantottunk a történésekbe.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft
FEJLESZTŐ
343 Industries
MŰFAJ
FPS
MEGJELENÉS
2015.10.27.

STÍLUSMINTA

Halo 3
2007 (MICROSOFT)
Halo 4
2012 (MICROSOFT)

WARZONE: BÁRMI MEGTÖRTÉNHET

Noha már a kampány is izmosnak tűnik a kooperatív opcióival, a Halo-sorozat esetében mindig kiemelt helyen szerepelt a többjátékos kompetitív akció, ami a Guardians jóvoltából új szintre lép. A Warzone ezúttal 24 (12 vs 12) fős háborút kínál, méghozzá rengeteg megváltoztatott szabály beiktatásával. Amellett, hogy a két csapat mellé egy rakás NPC is be lesz dobva ellenfélként, a játékmenetet némi MOBA-hatás is érte. Úgy kell elképzelnünk az összecsapások menetét, mintha egy továbbfejlesztett King of the Hillben vennénk részt. A szemben álló felek feladata az időtartam lejártáig annyi, hogy 1000 pontot szerezzenek maguknak. Ennek eléréséhez másokat likvidálhatunk, valamint elfoglalhatjuk a három bázist is (CtF). Mivel azonban a pontszerzés meglehetősen lassú, időnként a nyakunkba kapunk egy gép által irányított főellenfelet, aminek legyőzésével 200 peták üti a markunkat – ez hatalmas összeg, vagyis ezen feladat teljesítése az egyik legfontosabb és legjövedelmezőbb opció. Persze minden lényeges fegyver és jármű a rendelkezésünkre áll (még a Promethean Phaeton is) a hatalmas, minden eddiginél nagyobb térképeken.

OKTÓBER 27.

Ez a dátum az, amit megjegyezhetünk és bekarikázhatunk a naptárban. Kellőképpen grandiózusnak ígérkezik a két szemszögből (Locke és Master Chief oldaláról) is megközelíthető sztori, ami nyolc hónappal a Halo 4 eseményei után veszi fel a fonalat, ráadásul a megvalósítás is fejlődött minden téren, így az élmény garantált.

Végre-valahára a multiplayerbe is komolyan belenyúlnak, és nem csupán a fegyvereket és a pályákat cserélik le, mint eddig.

E3 2015

PC | PS4 | XBO

MIRROR'S EDGE CATALYST

[ÍRTA **OBO**] **Jövő februárban jelenik meg az előzménytörténetet elmesélő Mirror's Edge Catalyst, amiben már egy teljesen nyitott város terül el Faith lábai előtt, akire az a feladat hárult, hogy felszabadítsa a zsarnoki uralom alatt szenvedő polgárokat.**

A belső nézet és a platformfeladatok vegyítése nem egy kifejezetten jó ötlet, hiszen több játékban is megtapasztaltuk már, milyen pocsék és esetlen, ha valami ilyesmivel állnak elő a fejlesztők. Így aztán egyenesen őrültségnek tűnt a DICE elképzelése, amelynek szakijai azt találták ki, hogy egy parkour-játékot készítenek – a merész vállalkozás azonban bejött. A 2008-ban kiadott Mirror's Edge kult-klasszikus lett, amit világszerte dicsértek többek között a játékmenet pazar kivitelezése és a szemet gyönyörködtető látványvilága miatt – ám sajnos a kritikai sikerek nem jártak együtt pénzesővel: finoman szóval a kutyát sem érdekelte a játék, legalábbis nem annyira, hogy fizessen is érte. Csak egy kicsi, de annál hangosabb rajongói tábor tartott ki a program mellett, amely az évek alatt szüntelenül követelte a folytatást, mindaddig, amíg az EA végre beadta a derekát. A kiadó 2013-ban jelentette be hivatalosan az új felvonást, és most, az E3-on részletezték is, mivel készülnek.

Hihetetlenül nehéz szülés volt a második epizód, ami az első rész komoly bukása után sajnos nem annyira meglepő.

MÁSODIK NEKIFUTÁS

A program a Mirror's Edge Catalyst nevet kapta, és egy előzmény lesz, mely több évvel az első játék eseményei előtt veszi fel a fonalat. A főszereplő maradt, ám a helyszín új, mégpedig a Glass névre keresztelt óriási metropolisz, amit valószínűleg ugyanaz az építész tervezett, aki az előző játszóterünket, hiszen itt is minden egy végletekig letisztult külsőt kapott: a homlokzatok makulátlanok, pár élénk szín kivételével minden hófehér, a látképet pedig az üvegfelületek dominálják. Egy futurisztikus, a Frostbite grafikusmotor legújabb változatával felépített, gyönyörű helyszínről van szó, ám a szépség alatt szörnyű dolgok lapulnak. Üvegország lakói ugyanis elnyomás alatt élnek: egy Kruger nevű fickó orwelli diktatúrát alakított ki, jelentősen korlátozva a lakók szabadságát és magánéletét. Ezt a rezsimet fogjuk megtörni a játék során, katalizátorként szolgálva a despotikus uralmat elsöprő változások számára (erre utal a játék címe), mindeközben pedig megtudjuk Faith történetét is, azt, hogyan vált azzá a személlyé, akit hét évvel ezelőtt megismerhettünk.

Természetesen a Catalyst a játékmenet terén az első rész által lefektetett alapokra építkezik, vagyis most is az egyetlen közlekedési módunk a tetőkön való ugrálás és futás lesz – ezúttal azonban a kaland nem csőszerű pályákra tagolódik, hanem egy nagy és nyitott várost kapunk, ahol különböző feladatokat végezhetünk el, olyan sorrendben, ahogy azt szeretnénk. A történetet előrébb görgető missziók mellett egy rakás mellékes tennivaló vár ránk, például akadálypályák minél gyorsabb teljesítése, gyűjtögethető tárgyak felmarkolása vagy egy óriás tábla lefestése, amivel terjeszthetjük az ellenállás üzenetét. Az elődhöz képest sokkal gazdagabb játékélményre kell számítani, amiben a szabadságérzet nemcsak a futás közben, hanem a feladatok kiválasztása során is előtérbe került – ám van olyan eleme a játéknak, amiben kevesebbet kapunk. Most ugyanis már nem ragadhatunk fegyvert az ellenünk küldött katonákkal szemben; Faith még sokkal pacifistább, hiszen szimpla rúgásokkal és maflásokkal intézi el a nézeteltéréseit, ezt azonban nem érzem túl nagy hiányosságnak, hiszen így a lendületes szabadfutás kapja a főszerepet, és végső soron ez az, ami a legtöbb rajongót érdekli.

A Catalyst gyönyörű, de ez mind a mai napig elmondható az első részről is: elképesztően jól öregedett a DICE játéka!

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Mirror's Edge
2008 (ELECTRONIC ARTS)

Dying Light
2015 (WARNER BROS.)

JÓNAK KELL LENNIE

Az E3-as bemutató alapján a Mirror's Edge Catalyst a logikus evolúciós lépcsőfoka annak, amit évekkel ezelőtt kitalált a DICE. Egy méltó folytatásnak ígérkezik, ami az eddig jól működő elemeket megtartva (a szabadfutás dinamikussága), a felesleget kidobva (a lövöldözés), a játékvilágot jelentősen kiegészítve igyekszik elkápráztatni azokat, akik már régóta várnak az új felvonásra. Engem mindenképpen meggyőztek a látottak, a fórumokat olvasgatva pedig azt szűrtem le, hogy rajongók is bizakodóak, így ha tényleg sikerül beváltani az ígéreteket, akkor már csak az kell, hogy az emberek meg is vegyék Faith újabb kalandját. Ha ugyanis ez is anyagi bukás lesz, mérget vehettek rá, hogy nincs az a petíció és követelőzés, ami meggyőzné az EA-t még egy próbálkozásról. Egyszóval most vagy soha: a Catalyston múlik az egész franchise jövője.

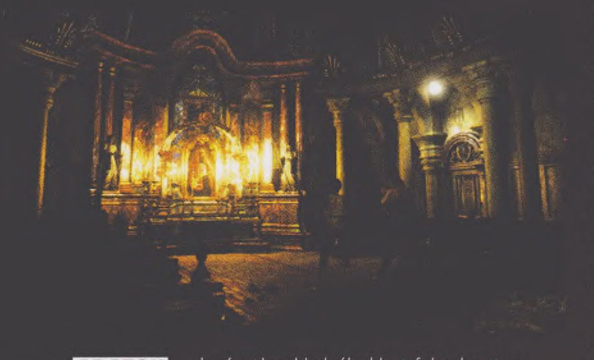
PC
PS3
PS4
X360
XBO

E3 2015

RESIDENT EVIL ZERO HD REMASTER

[ÍRTA BÖJTÖS] ***Miközben a Capcom egyre mélyebbre merül a Remastered címek tengerében, valahol örülhetünk is az így keletkező egyre nagyobb vízmennyiség egy-egy hullámának, ami a partra sodorja az olyan elfeledett gyöngyszemeket is, mint az első RE, vagy éppen a Zero.***

Miután a Street Fighter és a Marvel vs. Capcom megszámlálhatatlan mennyiségű változata megvetette a lábát a piacon, a Devil May Cry-széria részei pedig külön-külön jelennek meg felújított formában, egyáltalán nem meglepő, hogy a Resident Evil-sorozat is hasonló sorsra jutott. Ráadásul a RE HD Remaster fogadtatása a megszokottnál is pozitívabbnak bizonyult – nem hiába, hiszen az elmúlt tíz esztendőben a zombis alaptétel meglepően nagy változáson ment keresztül, miközben az eredeti koncepcióhoz visszatérni egyik újabb megjelenéssel sem sikerült, erre csak a HD-verziók és remake-ek voltak képesek. Azután pedig, hogy a vírus elszabadulását jelentő első kaland a PS Store egyik legjobban fogyó címévé vált, hamar felröppentek a pletykák a további felhúzásokról; persze a második és harmadik epizód már akkor is csak a legóvatlanabbak által lett felemlegetve, elvégre sokat kellene dolgozni velük, míg a GameCube-ra és később Wii-re megjelent Zero már közelebb állt a szintén a Nintendo kislemezes gépére újra kiadott klasszikus debütáláshoz, ezzel lehetségessé téve annak modernizálását. Láss csodát, a Resident Evil Zero immáron hivatalosan is be lett jelentve, amivel kapcsolatban egy dolog miatt nem indokolt a szarkazmus: ez volt az utolsó vérbeli darabja a sorozatnak, sőt mindenképpen a legjobb részek közé sorolható, exkluzivitása miatt pedig sokak életéből kimaradt.



ADATOK

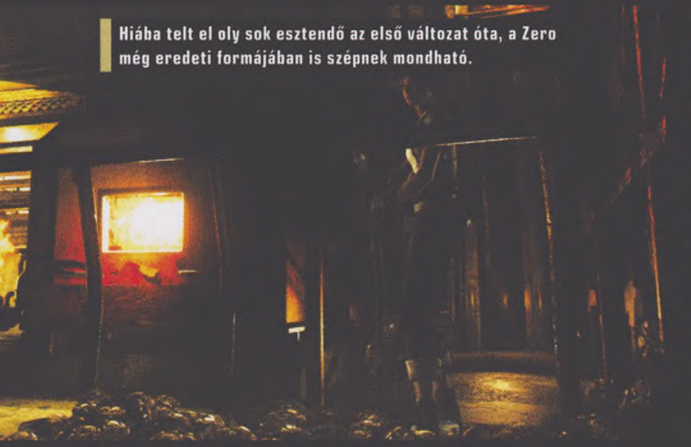
KIADÓ
Capcom
FEJLESZTŐ
Capcom
MŰFAJ
túlélőhorror
MEGJELENÉS
2016 tavasz

STÍLUSMINTA
Resident Evil HD Remaster
2015 (CAPCOM)

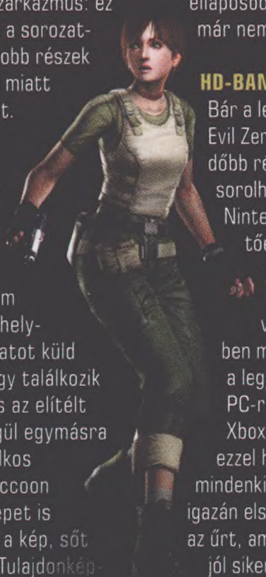
A tavalyi HD remaster is meglepően jól sikerült, így szinte biztosra vehetjük, hogy a Zero is legalább olyan jó lesz!

ELŐZMÉNY TERROR

A 2002-es címben 1998-ba utazunk az időben, mikor is az Umbrella egyik vonatát rejtélyes támadás éri. Természetesen a vállalat nem hagyja annyiban a dolgot, a helyszínre egy különleges alakulatot küld a történtek felderítésére, így találkozik össze Rebecca Chambers és az elítélt Billy Coen, hogy a páros végül egymásra utalva szálljon szembe a gyilkos hordákkal. Mialatt egy a Raccoon Cityn kívül eső kísérleti telepet is felfedeznek, lassan összeáll a kép, sőt Billy múltjára is fény derül. Tulajdonképpen ennyivel lehetne összefoglalni a Zero történetét, ami egyfajta hattyúdal is volt a sorozat életében – ez volt az utolsó igazi Resident Evil, mielőtt az akcióközpontú, a zombikat immáron mellőző negyedik epizód kiadásra került volna, hogy azóta is egy helyben toporogjanak a készítők az egykoron legendás IP folytatásaival. A gyönyörű renderelt hátterek előtti akció nagyjából a megszokott sémát hozta, miközben a ládák használatának fontosságát végre felülírták az alkotók, ráadásként megjelent a később alaptartozékká vált kooperatív mód előfutára is, hiszen az együtt haladó két hős között bármikor válthattunk (ez volt az akkoriban nagy dérrel-dúrral beharangozott „partner zapping"), ezzel és az egyedi képességekkel még érdekesebbé téve a játékmenetet. Noha a vérfrissítés megtörtént, a látvány pedig káprázatos volt, azért a REO így sem lett egy újabb második rész vagy egy Code: Veronica – a feladatok némileg ellaposodtak, a vérbeli veteránoknak már nem nyújtottak igazi újdonságot.



Hiába telt el oly sok esztendő az első változat óta, a Zero még eredeti formájában is szépnek mondható.



HD-BAN MINDEN JOBB

Bár a leírtak szerint a Resident Evil Zero nem a széria legkiemelkedőbb része, mégis a legjobbak közé sorolható, ami ráadásul a (korábbi) Nintendo-exkluzivitásnak köszönhetően nem jutott el minden egyes játékoshoz és rajongóhoz, amin az új HD Remaster fog változtatni. A 2016 első felében megjelenő remake mindenben a legjobbat nyújtja majd, méghozzá PC-re, PlayStation 3-ra és 4-re, Xbox 360-ra és One-ra egyaránt, ezzel hatalmas örömet szerezve mindenkinek, aki a patinás sorozat egy igazán elsőrangú részével pótolná azt az űrt, amit az elmúlt tíz év kevésbé jól sikerült darabjai teremtettek a túlélőhororok világában.

E3 2015

PC
PS3
PS4
X360
XBO

A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

[ÍRTA MCMACKO] **HA A VIDEOJÁTÉK-TÖRTÉNELEM LEGNAGYOBB HATÁSÚ KLASSZIKUSAIT PRÓBÁLNÁNK FELMÉRNI, SZINTE BIZTOS, HOGY A METAL GEAR SOLID SAGÁT AZ ELSŐK KÖZÖTT EMLEGETNÉNK, ÉS NEM IS VÉLETLENÜL. KODZSIMA HIDEO ÉLETÉNEK FŐMŰVE LASSAN FINISBE ÉR AZ ÖTÖDIK EPIZÓD MEGJELENÉSÉVEL.**

Az E3 környékén mindig felsejlenek az emberben az elmúlt évek legizgalmasabb várakozásai, a konferenciákon ledobott megatonnákra pedig mindig szívesen emlékszik vissza az ember. Kodzsimáék csapata már nem egyszer robbantotta fel az internetet furmányos bejelentéseivel, visszaszámlálásaival, és rejtélyes üzenetekbe burkolt fejtörőivel. Persze az óriási hajcihőhöz az a szerteágazó kultstátusz sem ártott, amit idővel elért a játéksorozatuk. A tágabb értelemben vett Metal Gear széria még a ködbe veszett MSX számítógépen indult hódító útjára, igazi sikereket és világméretű hisztériát azonban a PSX-en megjelent Metal Gear Solid hozott a Konaminak. Aztán a gépezet megállíthatatlanná vált, jött a két PS2-es folytatás, amelyek technológiailag és ezer más szempontból is túlmutattak a korukon. Később érkeztek a PSP-s leágazások, PS3-on a „most már tényleg az utolsó nagygépes Metal Gear játék", a Guns of the Patriots, de a Big Boss idővonal újra felfedezésével még volt szufla egy innovatív Peace Walker epizódhoz is. Ezek után a közönség tanácstalan lett, hogy vajh miként is folytatódik a sorozat, Kodzsima önellentmondásos nyilatkozatai csak tovább paprikázták a rajongókat, akiket a Revengeance mellékág E3-as felvezetésével soha nem látott hisztibe hajszolt a játékfejlesztő fenomén. Az pedig csak hab volt a tortán, amikor 2012-ben már fel-felvillantották a reményt egy esetleges ötödik epizóddal kapcsolatban. A Phantom Pain bejelentése és a marketingkampány apró epizódjai azóta történelemnek számítanak, a Ground Zeroes előételt pedig már betéve ismerik a vérbeli fanatikusok. Jelenleg ott tartunk, hogy az ötös epizód szeptemberi megjelenése előtt Kodzsimaék összerúgták a port a Konamival, így a furcsa hangulatú premier már előre borítékolható. A kiadó körüli hiszti azonban (reméljük) mit sem von majd le az érkező játék érdemeiből, amelyek az előzetes információk alapján a legjobb és legszínesebb Metal Gear élményt fogják nyújtani a nagyérdeműnek.

KODZSIMA HIDEO MOST MÁR TALÁN TÉNYLEG TÁVOZIK A SOROZATTÓL, ÍGY EZ LEHET ÉLETE FŐMŰVE – MÁR ALIG VÁRJUK!

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Kojima Productions

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2015. 09. 01.

STÍLUSMINTA

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
2008 (KONAMI)

Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes
2014 (KONAMI)

ÓRIÁSI HOMOKOZÓ

Az első és legfontosabb változás, ami a Metal Gear játékmenetet illeti, a sandbox alapú megközelítésben keresendő. A lopakodós ügyeskedésektől és lőporos harcoktól sem mentes játékmechanikai húzásokat a készítők okosan helyezték át nyitott környezetbe, ennek első éles tesztjét pedig gyakorlatilag már elvégezték a Ground Zeroes megjelenésekor. Reméljük, hogy az online boltokban rendkívül kedvező áron vesztegetett előzmény már mindenkinek

Közel két évtizedig tartott, mire a sorozat végre nyugati játékokra emlékeztető irányítást kapott. Ideje volt!

ott csücsül a játékkönyvtárában, így már lehet némi elképzelésünk arról, hogy milyen irányba indultak az utóbbi években a japán fejlesztők. A GZ Omega bázisa kiváló példaként szolgált az új generációs Metal Gear szemlélethez. A problémamegoldás spektruma kiszélesedett, a különböző taktikai megközelítésekkel, változatos tájékozódási opciókkal pedig egy adott probléma megoldása sokfelé ágazhatott. Ki ne próbált volna meg észrevétlenül besuhanni a bázis keresőfényektől és járőröktől hemzsegő központjába? Ugyanakkor az is tuti, hogy a többség Rambo jellegű hősként is próbára tette magát, a teljes katonai állomást riadókészültségbe vágva. A Ground Zeroes sokat kritizált rövidségét erősen kompenzálta a fenti tényezőkből fakadó újrajátszhatóság és a sokszínű taktikai kelléktár.

Ezen a ponton képzeljük magunk elé, hogy a Phantom Pain kétszázszoros területtel szolgál majd a GZ játékteréhez képest.

ÖLTÖZZ KÍGYÓNAK!

Az 1984-ben játszódó MGS kaland a geek ruhák gyártóit is megihlette. Az Insert Coin Clothing és a Level Up Wear például külön retró stílusú pólósorozattal tiszteleg Snake és a Diamond Dogs osztag előtt (ezekért nagyjából 20 eurót kérnek). Ha valaki kicsit vastagabb pénztárcával akar az MGS relikviák oltárán áldozni, úgy neki a szeptemberben induló J.F. REY napszemüveg-kollekciót (benne a Hideo darabbal) és a Musterbrand szuperlimitált Snake bőrdzsekijét tudjuk ajánlani. Előbbiekért úgy 175-445 eurót kell kicsengetni, utóbbi pedig szerény 500 eurós áron szerezhető be.

A szám nemcsak elsőre megdöbbentő: a körbejárható terep az első tapasztalatok alapján abszolút életszerű, organikus elrendezésű, ahol a bázisok és a környezeti elemek nem egy videojáték-tervező asztalán született díszletcsoportnak tűnnek, hanem hiteles és hihető interaktív környezetnek. Egyelőre nincs pontosabb adat a térképekről, de az már most bizonyos, hogy kétfelé lesz porciózva a bejárható vidék. Az egyik fő játszótér a Kabultól északra elhelyezkedő sivatagos terep, a másik pedig az Angola-Zaire határ mentén lévő krízis-zóna. A hangulatban és missziófelosztás szempontjából is elkülönülő helyszíneket az anyabázisunk köti össze (erről később bővebben is mesélünk), a pályákon pedig fő- és mellékküldetések sokasága várja, hogy az iDroid kézi asszisztensünk tennivalólistájáról kihúzgáljuk őket.

E missziók nem attól lesznek újszerűek, hogy a készítők a feje tetejére állítják a szokásos taktikai játékok konvencióit, hanem Venom Snake eszközkészlete és az ellenséges területek szervezettsége fog nagy meglepetéseket okozni. Snake gerillaakciókkal próbálja meg az ellenséges vonalak mögötti bázishálózatot gyengíteni, Kodzsimáék pedig egyedülálló módon fűzték össze ezeket a csomópontokat. Magyarul, ha a kiszemelt állomás nyugalmát felverjük némi randalírozással, úgy pillanatokon belül érkezhet erősítés a környék többi támaszpontjáról. Ja, hogy ezeket már lerendeztük? Annál könnyebb dolgunk lehet! Vagy igazából a másik bázis a fő célpontunk? Egy jó elterelő hadművelettel a teljes szomszédos barakk kiüríthető, így amíg a kivezényelt mazsolák az előbbin keresik a gyújtogatót, addig mi kirámolhatjuk utóbbi készleteit. A helyszínek méretben és a rezidens zsoldosok számában is eltérőek lehetnek egymástól, így ezek látogatási sorrendje is vastagon a stratégiánk részét képezheti.
A játékban természetesen nemcsak a

mesterséges intelligencia által vezérelt osztagokkal kell elbánnunk, a bázisok statikus elemei is a taktikázás részét képezik majd. A rádiótornyok és szatellitek kiiktatásával a támaszpontok egymás közötti kommunikációját zavarhatjuk össze (sőt az automatizált föld-levegő rakétarendszereket is hazavághatjuk ily módon), de az elszórt ládák, dobozok is remek rejtekhelyet jelenthetnek egy kis klasszikus Snake-es lopakodáshoz. A Peace Walkerből ismert Fulton léggömb is visszatér, melynek segítségével komplett lövegeket vagy rakományokat repíthetünk haza, de hatalmas poén az is, amikor kisállatokat mentünk ki vele a csetepaték kellős közepéről. Az iDroidunkon érkező mellékmissziók nemcsak a fősodorból szakítanak ki minket, hanem fontos erőforrás-beszerző lehetőségekkel is kecsegtetnek majd. Apróbb meglepetés, hogy a főküldetéseket is újra-újrajátszhatjuk, ha kedvünk szottyan erre, mert több olyan másodlagos objektívát is rejt egy-egy megbízás, amelyek teljesítésével értékes fejlesztőkészleteket vagy ritka bónuszokat gyűjthetünk össze. Misszióink során segítőket is magunk mellé rendelhetünk (ilyen a hűséges farkaskutyánk vagy a nem kevésbé hasznos paripánk), de emberi bajtársak (például Quiet, a szexi orvlövész – lásd dobozos írásunkat) is csatlakozhatnak a bosszúhadjáratunkhoz.

ANYA(BÁZIS) CSAK EGY VAN

Emlékeztek a trailerekből a tengeri állomásra, ami kísértetiesen hasonlított a Big Shellre? Nos, a Peace Walker szűk rajongóbázisa már dörzsöli is a mancsait, mert a Mother Base a kézi konzolos MGS-ben látott koncepciót viszi tovább, csak persze ezt is új generációs formában. A Seychelle-szigetek melletti állomás lesz a küldetések közötti nyugodt menedékünk, ahol a megmenekített erőforrások és emberkék segítségével növelhetjük harci repertoárunkat. A bázist lassanként újabb platformokkal is bővíthetjük, a Fultonnal összehalászott legénységet pedig a képzettségük és képességeik szerinti munkára lesz érdemes rendelnünk. E skillek felmérése már önmagában is egy külön feladat, de az építgetés-bővítés is érdekes réteget képez a Phantom Pain kifinomult struktúrájában. A bázison aztán újabb fegyvereket, felszereléseket, fejlesztéseket kutathatnak nekünk a tudósaink, és bár nem kötelező minden küldetés után hazatérnünk, azért érdemes a nagyfőnökkel

METAL GEAR ONLINE GYORSTALPALÓ

Természetesen a Metal Gear Solid 4 egyik legnépszerűbb része, az online mód most is visszatér, ráadásul jelentősen kibővített és feljavított formában – ezt remélhetőleg már nem lövik le olyan gyorsan, mint elődjét...

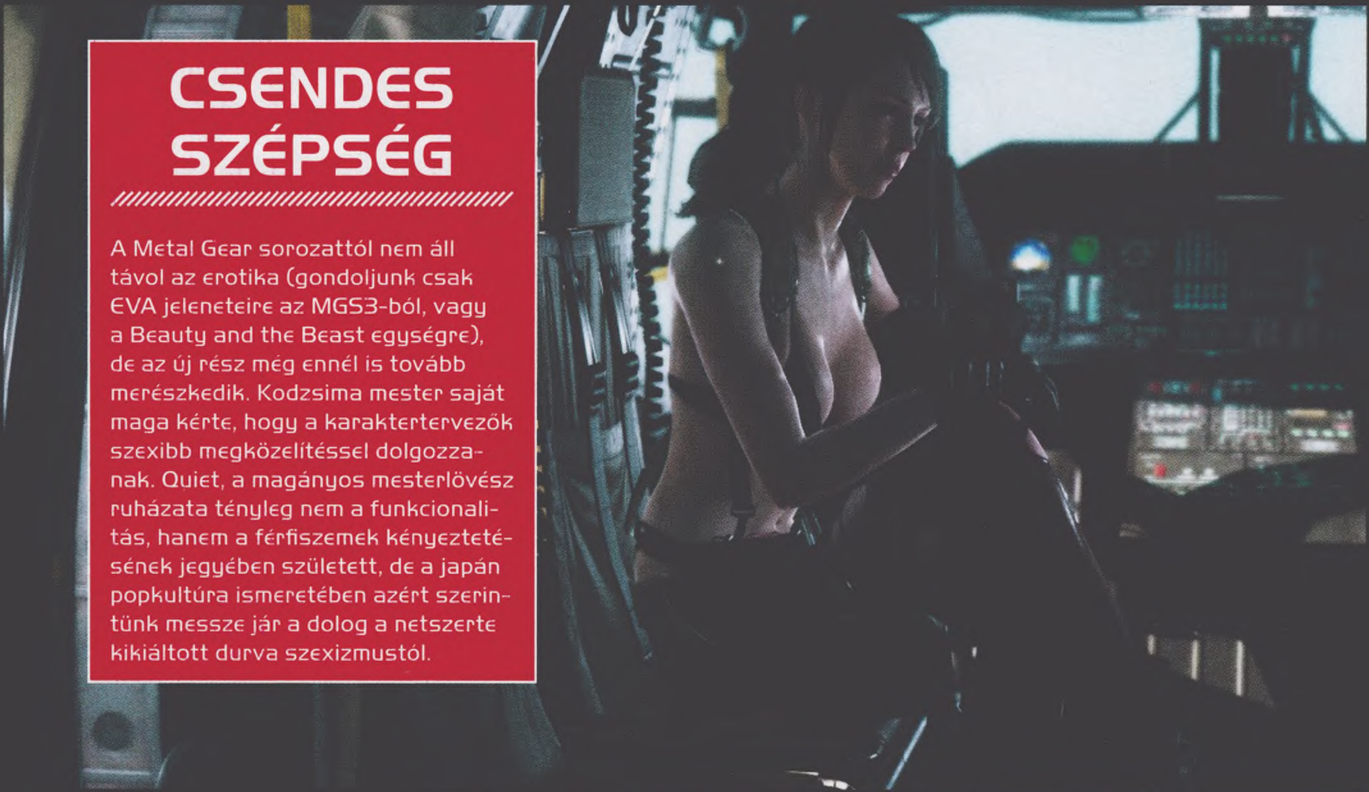
1 A Metal Gear Online-t Kodzsimáék Los Angelesben székelő alcsapata készíti. A megújuló hálózati élményt a PS3-as változat fundamentumain építgetik, de a Fox motor és az MGS5 lehetőségeinek figyelembe vételével.

2 A korábbi közkedvelt játékmódok visszatérését remegve várják a rajongók, a fejlesztők pedig az ő igényüket is tiszteletben tartják. Ne felejtsük el, hogy egy friss kasztrendszert is tartalmaz majd az új MGO epizód.

3 Szelfikék az örökkévalóságnak! Az új epizód egyik mókás húzása az MGO-ban debütáló szelfi-fogás, amely során egy megszorongatott ellenfelet tréfálhatunk meg egy fotóval. Illik a dolgot nem véresen komolyan venni!

4 A meccseket 8v8 vagy éppen 6v6 formában is játszhatjuk, az előző generációs verziók 12-ben limitálják a játékosok számát. Így is valóságos csoda, hogy ezekből nem spórolták ki az online játék lehetőségét...

5 Az MGO szeptember elsejével indul, és egy teljesen önálló játékmód lesz, amely a sztoritól és az invazív bázislerohanástól függetlenül működik. Még egy indok, ami miatt körmöt rágva várhatunk a megjelenésre.



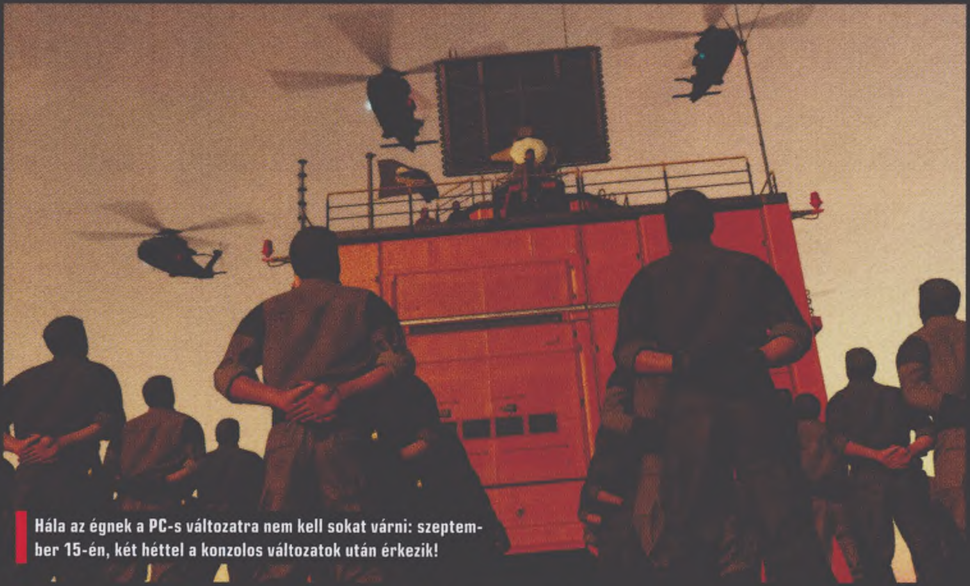
CSENDES SZÉPSÉG

A Metal Gear sorozattól nem áll távol az erotika (gondoljunk csak EVA jeleneteire az MGS3-ból, vagy a Beauty and the Beast egységre), de az új rész még ennél is tovább merészkedik. Kodzsima mester saját maga kérte, hogy a karaktertervezők szexibb megközelítéssel dolgozzanak. Quiet, a magányos mesterlövész ruházata tényleg nem a funkcionalitás, hanem a férfiszemek kényeztetésének jegyében született, de a japán popkultúra ismeretében azért szerintünk messze jár a dolog a netszerte kikiáltott durva szexizmustól.

vissza-visszanézni a központba, hogy a regrutáink között is rend legyen. Ilyenkor van lehetőségünk egy menü alapú (az Assassin's Creed: Brotherhoodhoz hasonló) missziósorozatot is végigzongorázni, természetesen extra erőforrásokért cserébe. A bázisunk és a hozzá tartozó menedzsmentszekció külön játszótérként vonul be majd emlékezetünkbe, a készítők ráadásul egy innovatív megoldást is bedolgoztak az állomás dolgos mindennapjaiba: a Forward Operating Base opció keretében más játékosok központját is felszánthatjuk, illetőleg ők is betörhetnek a mi területünkre, hogy aztán új technológiákkal a hónuk alatt távozzanak. Hiába, a Dark Souls invazív multiplayer lehetősége még Kodzsimáékat is képes volt megihletni…

TECHNOLÓGIAI ERŐDEMONSTRÁCIÓ

Konamiék már a játék megjelenése előtt demózgatták a következő generációs Fox Engine technológiájukat, a Ground Zeroes előkóstolója, valamint a PES focijátékok korrekt szereplése után pedig az MGS ötödik része fogja feltenni a koronát a generációkat összekötő motorra. A Phantom Pain nyitott világa már az előzetes tapasztalatok alapján is csodálatos környezetet biztosít a lopakodós huncutkodásainkhoz, de lóháton caplatva is legalább olyan elemi erejű élményre számítunk majd, mint amit pár éve a Red Dead Redemption idejében élhettünk át. Az átvezető animációk (amelyek jó MGS szokás szerint valós időben, a játék motorjával vannak renderelve) szinte már-már techdemó minőségű látványorgiát tesznek elénk, a flexibilis platform pedig az előző generációs, tízéves konzolokból is tűrhető, mi több, teljesen korrekt élményt tud kipasszírozni. Apró meglepetés, hogy az átvezetők száma és hossza állítólag alacsonyabb lesz a teljes játékidő arányait tekintve, de ezen egyrészt nem lepődünk meg egy sandbox játék esetében, másrészről pedig garantált, hogy a Kodzsima védjegyéül szolgáló jelenetek továbbra is (szó szerint) döbbenetes pillanatokkal fogják megörvendeztetni a filmszerű snittek kedvelőit.



Hála az égnek a PC-s változatra nem kell sokat várni: szeptember 15-én, két héttel a konzolos változatok után érkezik!

70%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett MGS V: Ground Zeroes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/mgs5gz

SZEPTEMBER

Azon szerencsés kiválasztottak, akik a játékkal már több órát tölthettek el korábban, forradalmi megoldásokról beszélnek. A Phantom Pain nyitánya állítólag már önmagában egy olyan zsigeri élményt szolgáltat, amit nemhogy egy korábbi MGS epizódban, de még más videojátékban sem nagyon pipáltunk. Az eddigi infók alapján már az is biztosnak látszik, hogy Kodzsima búcsúdala sok más téren is új ipari sztenderdet fog felállítani, a megjelenés pedig nincs is olyan nagyon messze. A konzoljátékosok a nyár búcsúztatásával, szeptember elsején, a PC-s szakavatottak pedig szeptember tizenötödikén vehetik birtokukba az idei GOTY-listák várományos favoritját. Tűkön ülünk.

E3 2015

PC

MASTER OF ORION

[ÍRTA LDR] **A rebootok virágzásának korában a 4X stratégia rajongói sem maradnak szórakozás nélkül: az E3 egyik meglepetése a Master of Orion nevű klasszikus újragondolt kiadásának bejelentése volt, amit az eredeti csapat kulcsembereivel karöltve a World of Tanks készítői csomagolnak az eredeti címhez hű, modernebb köntösbe.**

Több mint húsz éve annak, hogy a Master of Orion felbukkant a stratégiai játékok egén, ezzel együtt pedig a 4X műfajt behozta a videojátékok terminológiájába. A sorozat tíz évvel indulása után, 2003-ban szakadt meg a Master of Orion 3-mal, ezután pedig feledésbe merült az egykori dicsfény. A Wargaming.net azonban 2013-ban a megvásárolt licenccel együtt megmentette az eredeti csapat pár kulcsemberét is, hogy egy látványos reboottal kedveskedjen a rajongóknak.

RANDOM ŰRBALHÉ

A klasszikus nyomdokain ebben a játékban is saját galaktikus birodalom igazgatása lesz a feladat, illetve a műfajra jellemző terjeszkedés, felfedezés és hódítás. Az istápolás közben egyszerre kell gondoskodnunk a nyersanyagkészletek utánpótlásáról, a védelemről és haderőről, emellett pedig a népességünk közérzetével is törődni kell. A győzelemnek ismét számos útja lesz, és az eddiginél is hangsúlyosabb szerepet kap a diplomácia, a birodalmunk határait jelképező csillagbázisok telepítésével pedig sokszor arról is döntenünk kell, hogy kit engedünk át a területünkön. A fejlesztők némileg újragondolták a szerteágazó fejlesztési fát, az eredetinél kevesebb, 75 technológiát ígérnek, több száz fejlesztéssel. A játékmenet új fűszere pedig a véletlenszerűség lesz: a randomgenerált nyersanyagforrások, létfeltételek és méretek jellemzik majd a térképeket, emellett váratlan események nehezítik útközben a dolgunkat. Látvány terén átvezető videókat, a vezérek 3D-s karaktermodelljét és igényes szinkront fogunk kapni – de hogy mikor, azt sajnos még nem jelentette be a csapat.

ADATOK

KIADÓ
Wargaming

FEJLESZTŐ
Wargaming

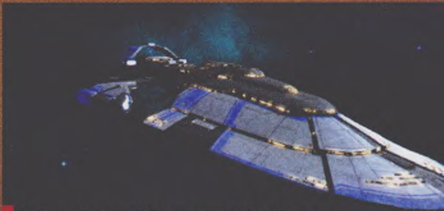
MŰFAJ
4X

MEGJELENÉS
2016

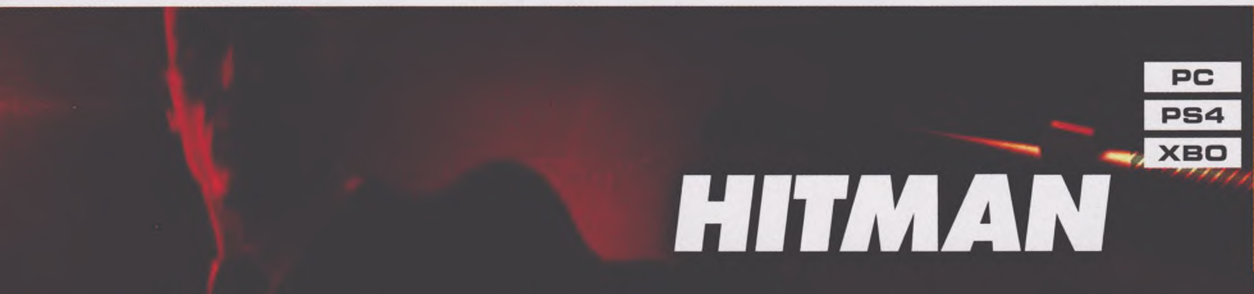
STÍLUSMINTA

Endless Space
2012 (ICEBERG INTERACTIVE)

Galactic Civilizations 3
2015 (STARDOCK)



Sajnos rendes játékmenet-videót még nem láttunk, de az biztos, hogy nem lesz csúnya!



PC
PS4
XBO

E3 2015

HITMAN

[ÍRTA LDR] **A készülő Hitman-játék részleteit tavaly még visszatartotta az IO Interactive, ám idén már várható volt, hogy a 47-es ügynök legújabb kalandjáról is lehull a lepel. A széria gyökereihez visszanyúló rebootban egy folyamatosan növekvő, nyitott világban likvidálhatjuk a célpontokat – erre pedig csak decemberig kell várni!**

Decemberben csak digitálisan lesz elérhető a játék, a dobozos változat csak később érkezik.

Lassan már három éve, hogy megjelent a Hitman: Absolution, ami bár akciójátékként remek kritikákat kapott, a régi rajongók jelentős része nehezményezte a játékmenet linearitását, és a széria alapjaira jellemző nyitottabb világ mellőzését. Válaszként a franchise legújabb darabja – ami nemes egyszerűséggel csak Hitman címre lett keresztelve – az ígéretek szerint kamatostul pótolja ezt a hiányt.

ÖREG KOPASZ, NEM VÉN KOPASZ

A karácsony előtt pár héttel érkező program megjelenése után nyeri majd el igazi formáját: folyamatosan bővülő, lélegző világként idővel még több tartalmat, küldetés és helyszínt kap, ráadásul visszatérnek a játékosok által készített megbízások is. A végtelen hosszúságú célpontlistáról azonban nem lesz egyszerű kihúzni a neveket: egyes küldetések csak meghatározott ideig (például 48 óráig) lesznek elérhetők, ám elvégzésük módjában teljesen szabad kezet kapunk. Az alapokat tisztelve a játékban egyszerre vegyülnek majd a Contracts és a Blood Money legjobb elemei, emellett új módszerek bővítik a kivégzések repertoárját. Bár a trailerben látott Hitman eddig nem látott fiatalossággal szeli a havas tájat, más téren viszont halad a korral: minden eddigi helyszínnél nagyobb területeket járhatunk majd be, amelyek közt megtalálhatók lesznek Párizs előkelő negyedei, a napsütéses Olaszország, vagy akár a marrákesi piac. A technológiai fejlődésnek köszönhetően egy még részletesebb, jól renderelt Hitmant kapunk, ami meg sem kottyan a PlayStation 4 és XboxOne konzoloknak – persze PC-s kiadás is lesz, a PS4 tulajdonosok számára pedig exkluzív ajánlatok lesznek hozzáférhetők.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
IO Interactive

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2015. 12. 08.

STÍLUSMINTA

Hitman: Blood Money
2006 (EIDOS)

Hitman: Absolution
2012 (SQUARE ENIX)

PC
PS4
XBO

E3 2015

TRACKMANIA TURBO

[ÍRTA GEBBBE] **Biztosan köztetek is sokan vannak azok, akinek nemcsak a Ubisoft húzócímei keltették fel az érdeklődését a kiadó E3-as konferenciáján. Idén késő ősszel a Nadeo Trackmania-sorozata fog új epizódot kapni, tehát ideje leporolni az előzőt, és kicsit gyakorolni!**

Ne ítélj elsőre! – tartja a bölcsesség, ám a leporolást nyugodtan alkalmazhatjuk a Trackmania Turbo esetére is. A rövidke trailer, valamint Tommy Francois megjelenése azonban megdobogtatta a szívemet; az az érzésem, hogy órákat fogok a játékkal eltölteni, mint annak idején 2004-ben unokatestvéremmel az első epizód esetében. Hála az égnek azóta több részt is megélt a sorozat – az előző etap utolsó tartalmi fejlesztése óta csak két és fél év telik majd el a Turbo debütálásáig. A régi motorosoknak 1990-től 2004-ig kellett várnia, hogy megjelenjen a hőn szeretett Stunts utódja.

GYŐZTES CSAPATON NE VÁLTOZTASS!

Ez annyira igaz, hogy az új felvonásban négy játszható környezet lesz, melyekből hárommal korábban már találkozhattunk, az újítást a Lagoon Rollercoaster paradicsomi világa fogja nyújtani. Lesz még Stadium, Canyon és Valley, ezeket nem hinném, hogy be kellene mutatnom. Nem kevesebb mint kétszáz pályán játszhatunk majd, mindegyiket ötféle nehézségi fokozatban, köztük bronz-, ezüst- és aranyérmes időeredményekkel vehetjük fel a harcot, de valószínűsíthetően az arany felett egy fejlesztői nehézségi szint is vár ránk. Az autókból nem sokat villantottak meg nekünk, de általában a Trackmania-játékok esetében ez minden környezetben más típust jelent.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Nadeo

MŰFAJ
verseny

MEGJELENÉS
2015 november

STÍLUSMINTA

Trackmania Stadium
2013 (UBISOFT)

Trackmania Valley
2013 (UBISOFT)

A stadionban használható modell egészen tetszetős, ebből sokat megmutattak nyilvánosan is, valamint a trópusi, homokfutóra emlékeztető járgányt is megjárattták egy pár pillanatig a közönségnek a készítők. Grafikailag megint kicsit jobb, megint kicsit szebb lesz a játék, de a cél egyértelműen nem az, hogy csúcskategóriás PC társuljon az élvezetes és kompetitív szórakozás mellé. Ami biztos, hogy Xbox One és PlayStation 4 konzolokra is elérhető lesz novemberben, a PC-s verzióval együtt.

ELŐRE AZ ISMERETLENBE!

Aki eddig eljutott, az joggal kérdezheti meg, hogy mi ebben a nagy szám. A válasz egy új funkció a pályaszerkesztőben, egy különleges helyi többszemélyes opció, valamint a korral történő haladás. Rengeteg kreatív és sokszor őrülten nehéz pályával találkozhattunk már az online lehetőségeken belül, melyeken nem a rekord megdöntése, hanem sokkal inkább a pálya teljesítése okozta a legnagyobb fejtörést. Ilyenkor egy-két napra érdemes volt inkább letenni a játékot, mielőtt hardveres veszteségeket szenvedtünk volna el. Önmagunknak ugyan kreálhattunk saját kihívást a szerkesztőben, de ehhez a megfelelő időmennyiség nem mindenkinek áll rendelkezésére.

VISSZA A PÁLYÁRA

Ezen a vonalon elindulva kibővül a lehetőségek tárháza a véletlenszerű pályagenerálással, mely az E3-as bemutató alatt a szemünk láttára zajlott le. A létrehozott versenypályán a fejlesztőknek is akadt egy kis gondja, hiszen teljesen ismeretlen volt számukra is. A Double Driver pedig, ahol egy autót kell két személynek irányítania különálló kontrollereken, nagyszerű bulifunkciónak ígérkezik – kiváló teszt lesz majd egy barátság, netán komolynak hitt párkapcsolat felméréséhez, mert itt az összhang elsődleges fontosságú. A játék megjelenése után külön hangsúlyt kap a VR-technológia implementálása is. Végül is ki ne akarná visszadobni a vacsoráját a hatodik átfordulás után, nem igaz? Komolyabbra fordítva a szót, a széria nem szeretne feledésbe merülni, ezért a Nadeo tenni is hajlandó. A rajongóknak kötelező darab lesz a Trackmania Turbo!

Végre a Trackmania és a Nadeo is halad a korral, hiszen jelenleg ez tűnik a sorozat eddigi legszebb epizódjának.

E3 2015

PC
PS4
XBO

GHOST RECON: WILDLANDS

[ÍRTA JOHNBART] ***A nyílt világú akciójátékok felé veszi az irányt a Ghost Recon-sorozat is, a valószínűleg jövőre érkező Wildlands ugyanis mindent a kötetlen kooperatív akciózásra tesz fel – beleértve a kidobott realizmust és az épkézláb történet hiányát is...***

Bár az idei E3 tele volt kellemes meglepetésekkel, az egyik legváratlanabb bejelentés mindenképp a Ubisofthoz kötődik, a francia fejlesztő-kiadó ugyanis teljesen váratlanul rántotta le a leplet a Ghost Recon-széria legújabb, elődeitől radikálisan eltérő darabjáról. A Wildlands (innentől GRW) ugyanis úgy tűnik, végérvényesen szakít a széria keményvonalas taktikai vonulatával, amit a végtelen, szkriptelt eseményektől mentes szabadságra, valamint a tartalommal dugig tömött kooperatív sandbox akciózásra cserél.

Habár a játék legkorábban csak jövőre jelenik meg, már meglehetősen korán, 2012-ben elkezdték készíteni. Kíváncsian várjuk!

A BOLÍVIAI MELÓ

Bizony, az akciódúsabb Future Soldier és a free-to-play Phantoms után sincs visszatérés a hardcore bevetésekhez, helyette az Assassin's Creed és a Far Cry által kitaposott sandbox ösvényre lép a sorozat. A játék kreatív direktora, Eric Couzian elmondása szerint azonban hiba lenne azt hinni, hogy a GRW a fentebb emlegetett remekeket (?) másolja: a játék ugyanis nem követni, hanem újítani kíván, és nemcsak a sandbox Ubisoft játékok bejáratott formuláját, hanem amúgy a teljes nyílt világú akcióműfajt is megpróbálja megreformálni.

Ennek egyik fegyverténye (?), hogy hangsúlyos főszálat nem nagyon fogunk találni a GRW-ben, a történet csak az alapszituáció megágyazására szolgál. Eszerint egy közeljövőbeli Bolíviában járunk, amelyet a Santa Blanca drogkartell kábítószertanyává zülleszt: a korrupt kormány a drogbárók zsebében van, az átlagpolgárok mélyszegénységben vegetálnak, a kartellek közötti pozícióharc pedig anarchiába taszítja az egyébként gyönyörű országot. Itt jön képbe a címszereplő Ghosts különítmény: négyfős egységünk célja a határozott rendrakás, amit az egyes kartellek összeugrasztásával, majd a meggyengült szervezetek lefejezésével érhetünk el.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Paris

MŰFAJ
sandbox akció

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Tom Clancy's Ghost Recon
2001 (UBISOFT)

Mercenaries 2
2008 (ELECTRONIC ARTS)

TELE A TO-DO LISTA

Noha az épkézláb narratíva hiánya a régebbi AC és FC játékok tükrében szomorú (az újabb részek mellett pedig üdítő) hírnek hathat, legalábbis vicces eset „újításként" eladni a dolgot – más persze a helyzet, ha tisztában vagyunk a részletekkel. A cél eszerint egy előre letárolt eseményektől és fix fordulatoktól mentes óriási homokozó lenne: egy olyan digitális Bolívia, amely már a játék kezdetétől fogva szabadon bejárható, és ahol az adott helyszínekhez kötődő küldetéseket mindenki a maga szájíze szerint teljesítheti. A GRW pedig tényleg nem köti meg a kezünket: ha például belefutunk egy droglaborba, csak rajtunk áll, miként takarítjuk el az útból: géppuskatűzzel és gránátokkal romboljuk-e földig, távcsöves puskával kólintjuk messziről fejbe az őrséget, vagy az éj leple alatt lopakodva vágjuk át mindenki torkát – csakis rajtunk áll, miképp számoljuk fel a kartell „üzleti érdekeltségeit".

Nem új keletű persze ez a koncepció, sztoriban szegény, de tartalomban gazdag nyílt világú játékból elvégre láttunk már párat (igaz, más műfajban – nekem elsőre a Burnout: Paradise ugrik be hasonszőrű példaként, de a Just Cause-széria is besorolható ide), az igazi fegyvertény nem is ebben, hanem a játékos cselekedeteire dinamikusan reagáló világban rejlene. Eszerint a digitális Bolívia minden NPC-je önálló karakter, viselkedésüket éppúgy meghatározza a napszak és a definiált foglalkozásuk, mint a játékos tevékenykedése. Egyes falvak lakossága így nappal dolgozik, éjszaka nyugovóra tér, játékstílusunknak megfelelően pedig vagy információval segítenek ki, vagy felnyomnak a kartellnek, de előfordulhat az is, hogy mire összefutunk velük, már holtan hevernek egy legyektől dongó tömegsírban. A drogbárók ugyanis nem várják ölbe tett kézzel, hogy farba lőjük őket, egy drogültetvény felégetésére így lehet, hogy a közeli falu

leszárlásával válaszolnak – minden teljesített küldetésnek következménye van, és csak rajtunk áll, hogy az egyes frakciók és a civilek mit éreznek az aknamunkánkból.

FEGYVERES TURISTÁK

A fentieket az ígéretek szerint nemcsak egyedül, hanem három cimboránkkal együtt is átélhetjük, szigorú kötöttségek viszont kooperatív módban sem lesznek: négyfős csipet-csapatunknak nem kötelező egységben mozogniuk, játék közben mindenki oda turistáskodhat, ahova kedve tartja, miután szokványos megoldás lehet: minden, a pályán előforduló járművet kezelésbe vehetünk, így földön-vízen-levegőben is lesznek a közlekedést meggyorsító vasak.

Ami az akciót illeti, ott egyelőre semmi extrát nem látni: a TPS-nézetű (de a fegyverek szemhez emelésénél FPS-nézetbe váltó) hadműveletek inkább akciódúsak, mint nyersek, de remélem, hogy a névből adódóan a komolyabb nehézségi szinteken inkább a taktikázás, semmint a rambózás játssza majd a főszerepet. Kérdéses

A csapat nemcsak az Advanced Warfighter világával szakít, de a Ghost Recon-széria eddigi teljes, gazdag életművével is.

azonban az egyes megbízások nehézségi szintje és a lelövendő gazemberek száma a játékosok számával egyenes arányban nő, érdemes összedolgozni a haverokkal, és együtt lenyomni a missziókat.

Az elérhető felszerelést tekintve a játékosok karakterei között nem lesz eltérés: nincs szó külön kasztokról és feladatkörökről, de co-opban játszva nyilván az a nyerő, ha mindenki valamilyen adott feladatkörre specializálódik: például ketten géppuskával és karabéllyal támadnak, miközben a harmadik pajti távcsöves puskával fedezi őket, a negyedik meglepetésvendég pedig egy felfegyverzett helikopterből szórja felülről az áldást. Utóbbi egyébként teljesen ugyanakkor az is, hogy a teljes Ghosts osztag csak kooperatív mód esetén gyűlhet-e össze, vagy offline módban is kapunk magunk mellé három másik (MI kezelte) zsiványt – egy szál magunkban szólózni ugyanis tényleg nagyon komoly szakítás lenne az eddigi részek csapatalapú kampányaival, még ha a csapattárs-mentes Lone Wolf mód nem is idegen a szériától.

A tényleges összecsapások terén tehát nagy újdonságokra ne számítsunk, a játéktér ellenben megér egy külön bekezdést, a digitalizált (de gyaníthatóan kezelhető méretűre kicsinyített) Bolívia ugyanis arculata és változatossága okán egyszerűen telitalálatnak ígérkezik. Hegyek, sivatagok, esőerdők és falvak százai tarkította változatos, gyönyörű és veszélyes vad vidéknek tűnik a játszótér – szerintem mindent elmond róla, hogy itt található a világ legnagyobb sósivataga (a Salar de Uyuni) és a világ legveszélyesebb útszakasza is (az 18 Wheels of Steel: Extreme Truckerben is vendégszereplő Yungas), melyek természetesen a játékban is tiszteletüket teszik. Kell-e ennél jobb ajánlólevél egy pályának?

„FIAM, MAGA KIFOGTA DÉL-AMERIKÁT!”

Nos, ha a pályának nem is, azért a teljes játéknak igen, a cég közelmúltbeli teljesítményének tükrében ugyanis nem árt egészséges szkepticizmussal közelíteni a vállalat újabb nyílt világú akciójátéka felé (kezdve a cikkhez mellékelt sajtóképekkel, amik kizárt, hogy a program tényleges grafikai állapotát tükröznék). Egyelőre mindenesetre úgy tűnik, hogy a Ubisoft Paris tudja, mit csinál: egy erőltetett főszál helyett inkább az open-world játékmenet azon részére gyúrnak rá, amire mindig jól ráérzett a kiadó: a küldetésekkel rogyásig tömött gyönyörű játéktérre, ami ezúttal maximálisan dinamikus és kooperatívbarát lesz. Remélem, hogy szórakoztató végeredmény keveredik ki a koncepcióból – az mindenesetre már most jó ómen, hogy ezúttal biztosan nem kell majd tornyokat foglalni az új területek feloldásához.

THE CREW: WILD RUN

[ÍRTA **CHRIS**] ***Kiegészítőt kap a tavaly decemberben megjelent autóversenyzős The Crew. Ennek köszönhetően végre úgy fog kinézni és olyan érzés lesz vele játszani, mint amilyennek már a kiadásakor lennie kellett volna – és ez egyszerre jó és rossz hír.***

A 2014-es év nem bánt túl bőkezűen az autóversenyzős játékok kedvelőivel, lévén a Ubisoft istállójából érkező The Crew-n kívül alig akadt valami benzingőzös anyag. Szerencsére ez hosszabb időre képes volt lekötni minket, hiszen hatalmas, nyitott világú autóversenyzős mókát kínált, amiben az Egyesült Államokat szelhettük keresztül-kasul. Azoknak, akik számára kimaradt a játék, felzárkóztatásképp annyit érdemes róla tudniuk, hogy egy remek történettel, közepesnél kicsit jobb versenyzési élménnyel, és hát nem túl jól sikerült multis résszel lett megáldva. A cucc elég vegyes fogadtatásra lelt mind a sajtó, mind a vásárlók részéről, ám mivel a kasszáknál elég jól szerepelt (közel kétmillió példányt adtak el belőle januárig), számíthattunk rá, hogy előbb-utóbb kap egy folytatást vagy kiegészítőt. Úgy tűnik, hogy idén ez utóbbi válik valósággá, ugyanis év végén érkezik a Wild Run, a The Crew első fizetős kiegészítőcsomagja.

A The Crew egyáltalán nem volt egy rossz játék, de az élményt ez a kiegészítő fogja remélhetőleg megkoronázni.

VADABB UTAKON

A Wild Run jó néhány újdonságot hoz az aszfaltra, melyek közül a legfontosabb talán az, hogy berobognak a motorkerékpárok. Igen, végre kétkerekűek is megjelennek Amerika útjain, melyek nyergébe természetesen mi is felpattanhatunk majd. Akadnak köztük keményebb terepre ideális vasak és igazi aszfaltszaggatók is, melyekkel simán legyorsulhatjuk a nyomunkban loholó rendőröket. Ezenkívül a motoroknál jóval vadabb és nagyobb szörnyetegek is tiszteletüket teszik a kiegészítőben: a monster truckok! E hatalmas bestiákkal a hagyományos versenyzést jobb mellőzni, fülkéjükbe pattanva jóval inkább freestyle mutatványok teljesítése lesz a feladtunk, hogy elnyerjük a közönségünk rajongását: hátra szaltót dobálhatunk rámpákról, akadályokon hajthatunk át velük, és egyéb trükköket süthetünk el kisebb-nagyobb arénákban. Természetesen kivihetjük az utakra is őket – elképzelni is szórakoztató, hogy milyen lesz, amikor majd egy monster truckot vezetve vesz minket üldözőbe a rendőrség.

A fentieken túl két újabb versenyzési kategória, és ezzel együtt autótípus kerül még a programba. Az egyik ezek közül a dragster, azaz a gyorsulási verseny, amelyen értelemszerűen egy nyílegyenes szakaszon kell ellenfeleinket legyorsulni. Bár az ilyen típusú megmérettetések általában elég unalmasak, a készítők fogadkoznak, hogy itt bizony nem lesz olyan egyszerű a győzelem: óvatosan kell bánni a gázadással, és fontos lesz a tökéletes időzítés. A negyedik újdonság a Wild Runban a drift racing érkezése, ami a Japánból indult versenyzési formát eleveníti fel a játékon belül. Az új járműtípusok és versenyek mellett érkezik a The Summit névre keresztelt fesztivál is, mely Amerika-szerte több település közelében ad otthon a versenyzés szerelmeseinek. E fesztiválokra az ország minden csücskéből tódulnak majd a játékosok, hogy összemérjék tudásukat a többiekével. A Summiton lehetőségünk adódik kipróbálni az összes új versenyzési formát, ami várhatóan tovább színesíti a The Crew nem túl színpompás multis oldalát.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Ivory Tower**
MŰFAJ **verseny**
MEGJELENÉS **2015. 11. 17.**

STÍLUSMINTA

Test Drive Unlimited 2 2011 (ATARI)
The Crew 2014 (UBISOFT)

NOVEMBERBEN KIEGÉSZÜLÜNK

A jó néhány, fent felsorolt újdonság mellett jó hír, hogy a kiegészítő érkezésével teljes grafikai ráncfelvarrást is kap a program, ami valljuk be, rá is fér egy kicsit, hiszen az alapmű nem igazán kényeztette a szemünket. Bár egy ilyen hatalmas, nyitott világú játékkal elnézőek lehetünk, mégis jó hír, hogy a Wild Run feltelepítése után megszépül a környezet, megújulnak az autók, és kapunk egy rakás új speciális effektet. Reméljük, hogy a november 17-i megjelenést sikerül majd tartaniuk a fejlesztőknek, addig pedig azt ígérik, hogy több, további nóvumról is lerántják a leplet. Kíváncsian várjuk!

Már a képek alapján is biztos, hogy mérföldekkel szebb és kidolgozottabb lesz a játék, mint amilyen eredetileg volt.

GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION

[ÍRTA BÖJTÖS] ***Szó volt egy összecsomagolt trilógiáról XO-ra, régóta tudtuk azt is, hogy új fejezet készül a Coalition stúdiójában, de arról álmodni sem mertünk volna, hogy a lassan tízéves első epizód felújított formában tér vissza a Gears 4 előtt, méghozzá PC-n is.***

Köztudott, hogy az Epic Games alkotta Gears of War-franchise sokat tett a Microsoft konzoljának népszerűségéért, így a Halo és a Forza mellett a Sáskák ellen harcoló emberiség utolsó mentsvárai is ikonikus szerepet töltöttek be a brand életében. Éppen ezért reménykedett mindenki a folytatás mellett egy teljes kollekcióban is (max. a Judgement kimaradása lett volna ésszerű lépés), amivel még látványosabb és modernebb megvalósítás mellett élhettük volna át a történetet – ám úgy tűnik, ez a lehetőség már elveszett, legalábbis abból kiindulva, hogy idén augusztus végén érkezik PC-re és Xbox One-ra a 2006-os első epizód teljesen újragondolt és kiegészített verziója.

Valahogy így képzelünk el egy újrakiadást: szinte teljesen újradolgozva, nemcsak a felbontást emelve...

NAGYOBB, HOSSZABB ÉS VÁGATLAN

A számok általános imádatának tükrében fontos megjegyezni, hogy az alapoktól átdolgozott játék immáron 1080p és 60 fps mellett, sőt PC-n 4K-s változatban DX12 támogatással érkezik, emellett az irányítás a konzol új és nagyszerűen működő kontrolleréhez, illetve személyi számítógépen billentyűzetre és egérre szabva is a maximumot fogja nyújtani. Miközben pedig a kampány plusz kilencven percnyi játékidőt kap az eredeti PC-s változatnak köszönhetően, ezzel kitolva az egyébként is korrekt szavatosságot. Sőt, még a hangot is megbirizgálták, így minden 7.1-es surroundba lett újrakeverve, ezzel a korábbinál jobban megdolgozva hallójáratainkat. Ezek után már csak hab a tortán, hogy frissített achievement-lista kerül a programba, amivel 1250 Gamerscore-t szedhetünk össze, továbbá koncepciórajzokat és képregényeket szabadíthatunk fel extraként. Mindez ugyan nagyon jól hangzik, ráadásul a GoW kampányát legalább egyszer (de inkább többször) érdemes végigjátszania mindenkinek, azért muszáj megjegyezni, hogy a sorozat többjátékos módjai a mai napig közkedveltek, ennélfogva várható volt, hogy ez a szegmens is komoly ráncfelvarrást fog kapni.

FELPIMPELT MULTI

Kezdjük ott, hogy a többszemélyes szekció is 60 fps mellett fut majd, méghozzá dedikált szervereken, miközben skill-függő matchmakinget ígérnek a fejlesztők (ez mindenképpen fontos, hogy az ellenfelek ne daráljanak le az elejétől egészen odáig, hogy egy rage quit kíséretében a falra kenve kapcsolod ki a gépet). Jön a Team Deathmatch, a King of the Hill Gears 3-as verziója, valamint a teljesen új 2v2 Gnasher Execution, mindezt pedig az összes pályán kiélvezhetjük a játék pályafutását figyelembe véve, vagyis a DLC-s és PC-exkluzív térképek is bekerülnek a felhozatalba, plusz 17 GoW3-as karakter is megnyithatóvá válik. Ha a felsoroltak mellett még mindig hiányérzete támadna valakinek, akkor további testreszabási lehetőségeket is kapunk a meccsekhez (újraszületési idő, öngyógyítás stb.), nem utolsósorban a harmadik epizód ellenfél-kijelölése is elérhető lesz. Ezzel az impozáns listával a fejlesztők mindent elértek, amit akartak, biztosítva az újabb átjátszott éjszakákat és nappalokat, elvégre az eredeti többjátékos mód is meglehetősen addiktív volt, most meg már esélyesen letehetetlenné válik.

KELLEMES NOSZTALGIA

Ha valaki soha nem játszott volna a GoW-szériával, akkor azért, ha pedig végigvitte mindegyik epizódot, akkor a nosztalgia kedvéért ajánlott az Ultimate Edition beszerzése. Elvégre a sorozat, ha nem is feltalálta, de mindenképpen megreformálta, forradalmasította a fedezékharcos TPS-ek világát, ráadásul tette ezt kiváló és egyedi látványvilággal, érdekes történettel, felejthetetlen és sokszor monumentális harcokkal. Követői bőven akadtak az elmúlt évtizedben, ám trónbitorlóra azóta sem lelt, ami sok mindent elmond minőségéről. ◘

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
The Coalition

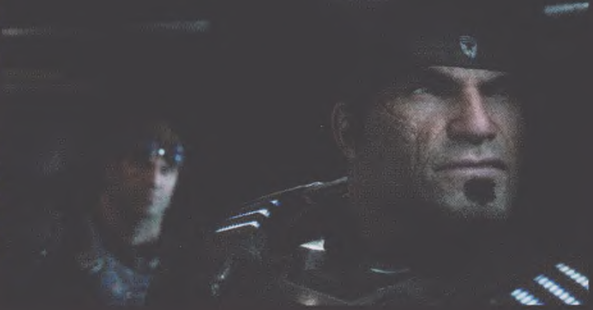
MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2015. 08. 28.

STÍLUSMINTA

Gears of War
2006 (MICROSOFT)

Gears of War 3
2011 (MICROSOFT)



XCOM 2

[ÍRTA **CHRIS**] ***Három éve visszatért az XCOM-sorozat, aminek nemcsak az idősebb, a széria eredeti részein nevelkedett játékosok örülhettek, hanem azok is, akik még szeretik megdolgoztatni szürkeállományukat. Most pedig érkezik a folytatás, amit elképesztően várunk!***

Az XCOM: Enemy Unkown megjelenése az egyik legjobb dolog volt, ami a PC-s iparral történhetett 2012-ben. A készítők ugyanis azzal, hogy feléleszttették a '90-es évek sikersorozatát, visszaadták a hitünket abba, hogy igenis van keresnivalója a piacon stratégai játékoknak. Ráadásul sikerült úgy feléleszteniük a legendát, hogy megtartották eredeti vonásait, miközben az újraértelmezés tálalása a modern játékosok számára is fogyaszthatóvá varázsolta azt. Így született meg az Enemy Unkown, amit szerkesztőségünkben olyannyira imádtunk, hogy még abban az évben kikiáltottuk az Év játékának. Ezért aztán eléggé megörültünk, amikor a Firaxis csapata bejelentette a folytatást, azaz az XCOM2-t, amit az idei E3-on mutattak meg elsőként. Lássuk, mire számíthatunk az érkezésével!

A 2012-es esztendő legjobb játékát folytatni bátor vállalkozás, de bízunk a Firaxis hozzáértésben: eddig még nem hibáztak!

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ

Az XCOM2 eseményei 20 évvel az első rész után veszik kezdetüket. A Föld gyakorlatilag elvesztette az idegenekkel vívott háborút, az inváziós seregek elfoglaltak minden országot, befészkelték magukat a legtöbb nagyvárosba. Ők irányítják a nemzetközi politikát, az ő kezükben van az élelmiszertermelés, ők szabályozzák nyersanyagaink kitermelését, s közben persze súlyosan korlátozzák a szabadságunkat, terelik teljesen új irányba civilizációnk fejlődését – ami már nem annyira jó móka. A bolygó utolsó védelmi vonalát, az XCOM-csapatot is szétverték. A fennmaradt egységek szerteszét szóródtak, és vezető híján csupán apró bonyodalmakat tudnak okozni az ellenség soraiban. Itt jövünk mi a képbe: feladatunk a még életben lévő, az elmúlt két évtized során gerillaharcokat folytató katonák összefogása, kiknek segítségével talán sikerülni fog az idegenek legérzékenyebb pontjaira lecsapni.

Maga a játékmenet tulajdonképpen nem sokat változott az előző részhez képest, lévén még mindig egy döntött, 3D-s, izometrikus nézetű, körökre osztott stratégiai játékról van szó, aminek láttán valószínűleg nem sok újdonságot vesz észre a laikus szemlélő. Ám ez csupán a felszín, hiszen az XCOM2 számtalan újdonságot kínál, melyek láttán biztosak lehetünk abban, hogy ismét egy izgalmas, fantasztikus hangulatú stratégiához lesz szerencsénk. Katonáink ezúttal egy Avengers nevű, az idegenektől zsákmányolt repülőgépen tervezhetik meg, hogy hol akarnak lecsapni ellenségeikre. Ugyanitt folyik majd a kutatás, az új fegyverek és képességeink fejlesztése, ráadásul a géppel könnyen utazhatunk majd egyik bevetési pontról a másikra. Jó hír, hogy ezek a misszióink jóval egyedibbek lesznek, mint az előző részben. A pályák ezúttal procedurálisan generáltak, tehát sosem fogunk kétszer ugyanarra a térképre tévedni, viszont a hagyományos „menj oda és lőj le mindenkit" feladatokat felváltják a gerillaharcokra jellemző objektívák, mint a robbantás, a szabotázs vagy egy VIP kimenekítése.

Ez a fajta harcmodor egyébként gerincét képezi majd a játékmenetnek is, ugyanis katonáinkkal ezúttal kerülnünk kell a szemtől szembeni konfrontációkat, hogy épp

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis Games

MŰFAJ
sRPG

MEGJELENÉS
2015 november

STÍLUSMINTA

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K GAMES)

XCOM: Enemy Within
2013 (2K GAMES)

A harcrendszer első látásra nem változott sokat, inkább csak elmélyült és új lehetőségekkel gazdagodott.

bőrrel megússzunk egy-egy bevetést. A lopakodást most tehát egy új szintre emelik a fejlesztők, hiszen nem fognak minket azonnal észrevenni az idegenek, akik ezúttal nem konkvisztádorok, hanem békefenntartók lesznek, elnyomóként persze. Megjelenik egy fontos új opció is a játékban, nevezetesen az, hogy kirabolhatjuk a lelőtt ellenfeleinket, értékes fegyvereket és egyéb hasznos kütyüket zsákmányolva. Az így szerzett javakat felhasználhatjuk a későbbi harcok során, már amennyiben kutatóink képesek lesznek átalakítani azokat emberi használatra az Avengers fedélzetén. Külön érdekesség, hogy nemcsak tárgyakat, hanem sebesült vagy halott társainkat is felkarolhatjuk majd a földről, akiket ha sikerül biztonságba juttatni, talán elkerülhetjük, hogy végleg búcsút intsünk nekik. Igen, a permanens halál most is Damoklész kardjaként fog lebegni a fejünk felett, tehát amennyiben meghal egy katonánk a fronton, helyébe újabbat kell besorozni, aki valószínűleg jóval tapasztalatlanabb lesz megboldogult bajtársánál.

TE JÖSSZ, ÉN JÖVÖK, TE JÖSSZ...

A harcrendszer maga nem sokat változik, ami persze nem is baj, hiszen ez a része az Enemy Unknownnak maga volt a mennyország. Természetesen kapunk egy rakás új fegyvert, újfajta gránátokat (ezúttal már számíthatunk savas-, EMP- és napalmtöltetekre is), illetve, ami a legfontosabb, hogy érkezik öt teljesen új fegyvernem számunkra, melyek közt valószínűleg azonnal megtaláljuk majd kedvencünket. Az egyik ezek közül a specialista, aki csapatunk támogatója lesz. Hasonlóan a többi karakterosztályhoz, őt is kétféle irányba képezhetjük majd: nevelhetünk belőle gyógyítót, aki a csapatát igyekszik életben tartani, de alakíthatjuk úgy is képességeit, hogy lebénítsa ellenfeleink mozgását. Minden specialista rendelkezik egy Gremlin nevű drónnal, amit külön irányíthatunk a harcok során, ezzel védelmet vagy álcázást biztosítva egységeink számára, valamint hackelést is végezhetünk vele, ami ugyancsak új lehetőség lesz az XCOM2-ben. Ennek segítségével például lekapcsolhatunk vagy saját oldalunkra állíthatunk ellenséges lövegtornyokat, melyekből egyébként majdnem minden pályán találkozunk majd párral. Új egységként bemutatkozik a ranger is; ő gyakorlatilag egy újfajta közelharci karakter, aki kardjával vághat utat magának az idegenek közt.

Ám nem csupán saját sorainkban, hanem az idegenek légióiban is feltűnik majd jó pár új ellenféltípus, akikkel nem igazán szeretnénk összefutni még fényes nappal sem. Az egyik leglátványosabb ezek közül talán a viper, egy kígyótestű, hidegvérű hölgyemény, aki nemcsak piszok gyorsan közlekedik a terepen, de képes ragacsos nyelvét kilőve magához rántani katonáinkat, akiket aztán pillanatok alatt roppant halálra erős szorításával. Visszatér a berserker is, aki jóval fejlettebb lesz elődjénél, illetve számtalan újfajta mechanikus egységet lőhetünk majd halomra az idegenek által uralt utcákon.

KARÁCSONYKOR VÉGÜNK LESZ

Ezek az apró információmorzsák csak a jéghegy csúcsát jelentik, hiszen számtalan módon megújul, megszépül az XCOM – sajnos mindenre már nem tudunk kitérni. Fontosnak tartjuk még azt kiemelni, hogy bár a grafikusmotor ugyanaz marad, a látvány rengeteget javul az előző részhez képest, ami főleg annak köszönhető, hogy a grafikuscsapat láthatóan tapasztaltabb lett az elmúlt évek során. Technikai fronton talán a legfőbb változást a játék moddolhatóságának továbbfejlesztése jelenti, aminek hála jóval egyszerűbb lesz a lelkes moddereknek bővíteni az alapjátékot extra tartalmakkal. Ennek köszönhetően például már nemcsak extra skineket húzhatnak fel a katonákra, hanem az Unreal Editor segítségével új tartalmakat, akár teljes konverziókat is készíthetnek, már amennyiben megvan hozzá a tehetségük. A megjelenésre viszont még novemberig, azaz a nagy karácsonyi játékdömpingig várnunk kell, ám már most nagyon úgy tűnik, hogy az XCOM2 méltó folytatása lesz az első résznek.

DOOM

[ÍRTA **CHOCHO**] Ismét kitárulnak a pokol kapui, hogy a színtiszta gonoszságon és izzó halálorkánon túl lőporszagú szórakozást zúdítsanak a lövöldözős játékok rajongóira. Nemcsak, hogy visszatér a Doom, de brutálisabb és izgalmasabb, mint valaha.

Eljött az idő: több mint tíz év várakozás után végre új Doomot köszönthettünk az E3 színpadán, méghozzá olyan parádés köntösben, melyre a harmadik rész 2002-es berobbanása óta nem volt példa. Nyugodtan mondhatom, hogy számomra az egész rendezvény legnagyobb élményét szolgáltatta a démonos FPS, melynek láttán újra izgatott kissrácnak éreztem magam, aki alig várja, hogy eljöjjön az a bizonytalan „when it's done". Most azonban azt is tudom, mikorra kell előkészítenem a lelkemet (és a szabadnapjaimat): 2016 tavaszán ismét a pokolba látogat a játékvilág!

DÉMONOK VÉRÉBEN FÜRDENI

Amikor az első Doom 1993-ban megjelent, nemcsak újradefiniálta az akciójátékok műfaját, de azt is előrevetítette, hogy a shooterek zsánere a viszonylag egyszerű alapokhoz képest igenis sokszor megújul majd az idők során. Ezt bizonyítandó a 2004-ben kiadott Doom 3 már nem gyors tempót diktáló hentelés, hanem lassú, komótos horror lett, mely ugyan döbbenetesen nézett ki (és még ma sem csúnya), játékmenete azonban nagyon eltávolodott a sorozat gyökereitől. Erre tessék, itt az új Doom, mely egyszerre próbál megfelelni a klasszikus két rész, illetve a félelmetesebb hangvételű harmadik felvonás rajongóinak.

Hogyan elégíti ki egyszerre a sötét, ijesztő zegzugok és a démonbelekben úszó, tömegmészárlásra kihegyezett pályák szerelmeseit az idők folyamán teljesen kicserélődött id Software? Nos, először is a sztorit megtartja abban a mederben, amelybe eredetileg John Carmack és John Romero 22 éve helyezték – ahogy ők fogalmaztak: „A történet egy FPS-ben csak annyira fontos, mint egy pornófilmben. Van, de semmi értelme". Hősünk eme mantrának megfelelően ezúttal is egy névtelen tengerészgyalogos, aki a Union Aerospace Corporation nevű „gonosz multi" marsi bázisán vadászik a pokol bugyraiból előmerészkedő szörnyetegekre. Több részlet nincs, valószínű, hogy nem is lesz, és tulajdonképpen nem is kell. Ahogy Marty Stratton producer a bemutató során elmondta: „annyi a játékos dolga, hogy végezzen a démonokkal".

„NEM KELL FÉLNI..."

Ami visszaköszön a Doom 3-ból, az a környezet: a helyszín ezúttal is a Mars, a UAC bázisa pedig legalább olyan kacifántosnak, elidegenítőnek és sötétnek hat, mint ahogy azt a 2004-es etapban láthattuk. Sőt, ellenfeleink, a folyamatosan özönlő démonok külseje is a harmadik részt idézi, a régi játékok vallási szimbolikával átitatott,

A Doom nem véletlenül néz ki ennyire jól: nemcsak az új id motor miatt, de azért is, mert a Cryteктől igazoltak vezető grafikusmérnököt!

szarvas-patás rémségei tehát ezúttal sem térnek majd vissza. Az imp ugyanolyan gyorsan szökken ide-oda, mint tizenegy évvel ezelőtt, a mancubusszal való találkozás éppoly félelmetes és veszélyes, mint a Doom 3 csatornarendszerében annak idején, a hellknight pedig... nos, az E3-as demó egyik csúcspontja az a jelenet volt, amikor a játékos egy biztonsági kamera hologramfelvételein visszanézte, hogyan vonszolta el áldozatát a veszedelmes fenevad. Amely pontosan úgy néz ki, mint a Doom 3-ban, és a hozzá vezető út is legalább olyan feszült, mint egy évtizede volt.

„... NEM FOG FÁJNI."

Amíg viszont a helyszínpaletta a harmadik felvonás jellegzetességeit idézi, addig a játékmenet az első két rész pörgős, véres, komolytalan, véres, humoros, erőszakos és véres hentelésére hasonlít, megspékelve a Brutal Doom nevű mod által meghonosított újdonságok garmadájával. Aki utóbbit nem ismeri, annak elárulom, hogy egy ingyenes modifikációról van szó, mely az 1993-as első részt turbózza fel rongybaba-fizikával, kivégzésekkel, végtagcsonkolással, új pályákkal, ellenfelekkel, mindennel.

A kiábrándítóra sikerült Doom 3 után igazi felüdülés az eredetihez méltó folytatást látni.

Azok a játékosok, akik a csökkentett akcióadag miatt csalódtak a Doom 3-ban, a Brutal Doomban találták meg számításukat, az id pedig hülye lett volna nem lecsapni a népszerűsége csúcsán járó mod legfontosabb megoldásaira. Így esett, hogy a jövőre érkező Doomban nemcsak szétlőhetjük a démonokat, de akár puszta kézzel is véget vethetünk e világi pályafutásuknak, méghozzá látványos kivégzőanimációk kíséretében. A belső szervek kitépése, a fej lerúgása vagy a test kettéfűrészelése még hagyján: szélsőséges esetben akár saját leszakított végtagjaikkal verhetjük agyon a rosszfiúkat. Üröm az örömben, hogy ezt a főszereplő tengerészgyalogos is elszenvedheti: akárcsak a Dead Space-játékokban, a Doomban is hosszú, kínkeserves haláljelenetek várnak azokra, akik nem bánnak elég óvatosan az ördögfiókákkal.

És ha már szervkitépés: a fent is említett mancubus démont az E3-as demóban a Doom képregény egy ikonikus jelenetének megfelelően úgy lehetett kicsinálni, ha a játékos először legyengítette a szörnyet, majd odaszaladt hozzá, kitépte a beleit, ledugta azokat a torkán, és várt, míg a dög teste szét nem robbant. Ez a jelenetsor jól példázza az új rész groteszk módon komikus jellegét – úgy tűnik, az id Software Duke Nukemtől is ellesett egy-két fogást, ennek pedig én csak örülni tudok.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
id Software

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Doom 2: Hell on Earth
1994 (GT INTERACTIVE)

Doom 3
2004 (ACTIVISION)

LŐNI IS LESZ MIVEL

Persze mit sem ér a sok vérengzés megfelelő arzenál nélkül. A Doom-sorozat ebből a szempontból is szerencsés csillagzat alatt született, a legtöbb flintát mind a mai napig kívülről fújják a játékosok, így az idnek csak egy dolga volt a fejlesztés elején: átemelni a már meglévő szerszámokat az új részbe, és mindenki boldog lesz. Az eredmény egy teljesen klasszikus felhozatal, mely minden ismert elemet magába foglal, kezdve a láncfűrésszel, a dupla csövű shotgunon át egészen a plazmafegyverig és a BFG-ig. Eddig összesen nyolc fegyverről hullt le a lepel, de ahogy a Doom 3-ban is voltak meglepetések (mint a Soul Cube), úgy itt is várhatók egyelőre be nem mutatott újdonságok.

El is kél majd a tűzerő, lévén a Doomban egyszerre 6-8 ellenfél is a képernyőn lesz. A lények néha a semmiből teleportálnak a játékos elé, és bár a nagy öldöklés közepette azért számíthatunk hangulatfokozó üresjáratokra, állandóan résen kell majd lennünk. Az akció csúcspontját a bossok fogják jelenteni, melyek közül a cyberdemon visszatérése már most teljesen biztos. A spider mastermind a Doom 3-ból sajnos kimaradt, így reméljük, hogy jövőre ismét találkozunk vele, nem beszélve az Icon of Sinről, aki a Doom 2-ben nyújtott kissé passzív teljesítménye után igazán megérdemelne egy táncot.

Ahhoz persze, hogy elbánjuk a pokol teljes hadseregével, gyorsnak és erősnek kell lennünk, így a Doomban a főszereplő baka szinte mindig szalad majd, bármire fel fog kapaszkodni, és hatalmasakat tud ugrani – igen, dupla ugrás is lesz, hogy a Quake-generáció veteránjai se érezzék kirekesztve magukat. Lőszert és életerőt a leölt démonokból nyerhetünk, így várhatóan lesz skuló bőven, nem kell hát attól tartani, hogy a pálya közepén egyedül maradunk az öklünkkel.

AZ ELSŐ VÁLTOZAT

Az a Doom, amit az idei E3-on bemutatott a Bethesda, nem egyezik meg a 2008-ban bejelentett Doom 4-gyel, utóbbi ugyanis a Doom 3 folytatásaként a Földre hozta volna a démonok seregét, valahogy úgy, ahogy a Doom 2: Hell on Earthben láttuk. A program eredetileg a Rage-dzsel bemutatkozott id Tech 5 motort használta, játékmenete pedig a kor szellemének megfelelve a Call of Dutyt készült lekoppintani: látványos, szkriptelt jeleneteket, nagyszabású csatákat és militáns sci-fi hangulatot terveztek a fejlesztők. A játék azonban hosszas fejlesztés árán sem állt össze, az id 2009-es felvásárlásakor pedig a Bethesda is látta, hogy ezzel a projekttel nem jutnak előbbre. 2010-ben aztán törölték a programot, és elölről kezdték a Doom munkálatait, mely így egy reboot lett, frissebb technológiával, a következő konzolgenerációt célba véve. Az a Doom tehát, amit most bemutatott az id, „csak” öt éve készül. A Doom 4-ből csak pár rövid, nem hivatalos jelenetet láthattunk, az alapján viszont örülhetünk, hogy végül a játék sose jelent meg...

EGYÜTT JUTUNK POKOLRA

És ha már szóba került a Quake: a Doom többjátékos módja tulajdonképpen a Quake III felújításának is felfogható, ugyanis szűk, kis pályákon játszódó agymenést kapunk majd, mindenféle power-upokkal, rengeteg lőszerrel, rakétaugrással és kismillió egymást követő fraggel.

Sokkal érdekesebb ennél azonban az arénamód, mely a Killing Floor-játékok szellemében működik: a játékosok vállvetve küzdenek az egyre erősebb hullámokban előre törő démonok ellen, a meccs végére pedig egy bossharc fogja feltenni a koronát. Sajnos a multiból még nem láttunk eleget ahhoz, hogy eldönthessük, érdemes-e várni rá vagy sem, az azonban szinte biztos, hogy az augusztusi QuakeConon több információ

A régi, kultikusnak és klasszikusnak számító ellenfelek modern változatai láttán szem nem maradhat szárazon.

lát majd napvilágot a program ezen komponenséről. A magam részéről már azzal is megelégszem, ha jól fog működni, és nem a lagról lesz híres elsősorban, á la Doom 3.

CSAK A TECHNIKA SZÁMÍT

Az id Software átalakulása (melyről keretes anyagunkban is olvashattok) sajnos a csapat egyik kulcsemberének távozását is maga után vonta. John Carmack, a grafikusmotorok mindenható ura azonban még egy utolsó ajándékot hagyott maga után a játékvilágnak, mielőtt elment Holodecket programozni a Facebookhoz: az id Tech 6 nevű motor a Doom lelke, és bár nem sokat tudunk róla, az már most biztosnak látszik, hogy jól néz ki, gyors, és mindemellett kevéssel is beérheti.

A Doom grafikája a bemutatók alapján nem lesz olyan áll-leejtős, mint az első vagy a harmadik része volt a maga idején, sőt, igazából a két évvel ezelőtti szinten mozog a játék. Ugyanakkor a hangulat így is nagyon rendben van, a véreffektek, a füst, a tűz, valamint a pályák összetettsége pedig elég lehet ahhoz, hogy elismerően bólogassunk. Különösen a pokolban játszódó részek mutattak jól a demóban: a hatalmas nyílt tereken zajló csaták akkor sem lassították le a motort, amikor egy halom ellenfél volt a képernyőn egyszerre. A Doom az E3-on konzolon futott, elméletileg a PlayStation 4-es változatot látta a közönség, mely 1920x1080-as felbontásban is 60 fps-es sebességgel repesztett. Mivel a PS4 egy nagyjából 2-3 évvel ezelőtti csúcs-PC szintjét hozza, ezért ha csak nagyon el nem barmolják a portolást, alacsony gépigénnyel számolhatunk. Hivatalos adatok persze nincsenek.

EGY ÉV MÚLVA VÁR A SÁTÁN

A Doom 2016 tavaszán várható, addig is azonban maradt még pár megválaszolásra váró kérdés. A bemutatóból például úgy tűnt, hogy egyáltalán nincs zene a játékban, ami elég nagy érvágás lenne, főleg, hogy az eddig látott videók közben a Brutal Doom hanganyagát hallgatva egész jól átjön a hangulat – bízzunk benne, hogy ez még változik. Egyelőre a kivégzőmozdulatok sem tűnnek valami változatosnak, és a játékmenet is kicsit önismétlő volt az E3-on, ami nem túl jó ómen, ismerve a Rage vagy a Doom 3 meglehetősen hamar kiismerhető metodikáját. Végezetül a mesterséges intelligencián bukhat még el a játék: oké, hogy a Doomot sosem a doktorandusznak is beillő démonok miatt szerette a közönség, de azért a bután egy helyben ácsorgó zombik, vagy a szinte teljesen véletlenszerűen ugrabugráló impek kínosak lehetnek 2016-ban.

SÁTÁNTANGÓ

Pesszimizmusra persze semmi ok, legalábbis egyelőre, hisz idő még van bőven, a Doom pedig már most egy hangulatos, régimódi FPS-nek tűnik, olyan játéknak, amilyenre a rajongók tulajdonképpen a második rész megjelenése óta várnak. Az id Software most hosszú idő után újra belenyúlhat a tutiba, és visszatérhet a régi státuszába, melyet egyébként a nevetségesen sokáig készülő, és annyira sajnos nem jó Rage-dzsel veszített el pár évvel ezelőtt. Mi drukkolunk nagyon, mi több, segítünk felkészülni nektek az eljövendő pokoljárásra: lapozzatok a következő oldalra, ahol bemutatunk pár olyan játékot a sorozat történetéből, melyről talán még sosem hallottatok!

ÚJRATÖLTÖTT ID

Az id Software-t 1991-ben alapította négy lázadó programozó, akik megunták, hogy hozzá nem értő főnökök dirigálnak nekik. A csapat eleinte gyerekeknek szóló játékokat készített, majd 1992-ben kiadták a Wolfenstein 3D című programot, melyet az első igazi FPS-ként szokás aposztrofálni. A Wolf feltűzte a srácokat a nagybetűs játékvilág térképére, és nemcsak előremutató megoldásai miatt: főszereplője egy amerikai kém volt, aki egy szál késsel indult útnak, hogy térdre kényszerítse az egész Harmadik Birodalmat. A Wolfot a fejlesztett technológiájú Doom követte, azt pedig a még modernebb Quake, valamint ezek folytatásai. Az évek során egyre több fontos tag hagyta ott a csapatot, az utolsó alapítóatya, John Carmack 2013-ban mondott fel. Ma már szinte csak új emberek vannak a cégnél, mely 2009 óta képezi a ZeniMax tulajdonát.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/doom

DOOM
RETROLÒGIA

[ÍRTA **CHOCHO**] A Doom-sorozat eddigi három fő részét minden játékos ismeri, akad azonban pár olyan darab a pedigrében, melyekről a PC-sek többsége talán sosem hallott. Doom-szerepjáték, egy teljesen új pályákkal operáló konzolos változat, vagy épp asztali társas? Bizony, ezek mind a végzet arcai!

Most, hogy már csak fél évet kell várni a Doom-sorozat újbóli nagy visszatérésére, jobb nekilátni a felkészülésnek, és újra végigjátszani a korábbi epizódokat, esetleg feltelepíteni a Brutal Doom legfrissebb, v20-as verzióját, és focilabdaként rúgni arrébb a hellknightok fejét. Ha azonban valaki igazi rajongónak vallja magát, akkor valószínűleg mind túl van ezeken, és valami újra, vagy legalábbis ismeretlenre vágyik. Nos, jó hírünk van: a Doom-család terjedelmesebb, mint sokan gondolnák!

64 ÚJABB OK A DÉMONIRTÁSRA

Az talán nem újdonság, hogy már az első két Doom idején is hatalmas üzletet jelentettek a játékkonzolok, különösen Amerikában, ahol a gamer-szcéna nagyobb hányada tévére köthető játékgépeken szocializálódott. Mivel egy Doomot futtatni képes 386-os PC ára az egeket verte, az id kénytelen volt átiratokat készíteni a népszerű shooterből, melyek többsége meg sem közelítette a számítógépes változat minőségét (az SNES változat ocsmány volt, a jaguarosnak nem volt hangja, a playstationös semmi újat nem hozott, és így tovább).

Akadt azonban egy jelentős kivétel: a Midway Games belsős csapata által fejlesztett, Nintendo 64-re kiadott Doom 64 (igen, elmés cím) egy teljesen új játék lett, sosem látott pályákkal, hatásos grafikai elemekkel, és fantasztikus zenével. A program hangulata komorabb, sötétebb, mint az eredeti, id által készített részeké, a szintek pedig több interaktív elemmel szolgálnak, valamint a szokottnál több titkos szoba fedezhető fel rajtuk. És nagyok. Nagyon nagyok. Noha a játékmenet alapjai megegyeznek a Doom 2-ével, a Doom 64-et így is sokan egy titkos, elfeledett Doom 3-nak tartják, mely sajnos a maga idejében nem találta meg a közönségét.

Ugrani és szabadon körülnézni a Doom 64-ben sem lehet, az ellenfelek külseje viszont realisztikusabb és riasztóbb, mint bármelyik epizódban – igen, a 2004-es etap is ide sorolható. Nehéz elmagyarázni, hogy mi ennek az oka; talán a lovecrafti hangulat, Aubry Hodges lélekszorongató melódiái, vagy a sötét, erőszakos színek agresszív harmóniája az, ami mindennél ütősebb együttest alkot. Akárhogy is, a varázslat működik, mi több, kiállta az idő próbáját.

Bár a Doom 64 atmoszféra terén a platform talán legjobb horrorjátéka volt, nagyon későn, 1997-ben jelent meg, amikor már olyan programok hódítottak a gépen, mint a Goldeneye vagy a Turok. A teljesen 3D-s grafikához szokott játékosokat elijesztették a Doom 64 2D-s sprite-jai (nesze neked, magasabb felbontás), így a Midway végül bukott a projekten. Ugyanakkor az idő később a készítőket igazolta, a cím köré egész kis kultusz épült, manapság pedig bárki kipróbálhatja, hála a PC-re ingyen letölthető Doom 64: Absolution nevű, magában is futtatható modnak. Ha egy kis nyár esti borzongásra vágytok, mindenképp tegyetek egy próbát vele – de szigorúan sötétben ér játszani, feltekert hangerő mellett!

A VÉGZET IS CSAK EGY SZEREP

Nemcsak a PC-k és a konzolok kaptak azonban saját Doomot, hanem bizony a mobiltelefonok is, méghozzá abban az időben, amikor az iPhone-ról még azt sem tudtuk, eszik vagy isszák. A 2005-ben Nokia telefonokra kiadott Doom RPG egy körökre osztott szerepjáték, mely az első két rész grafikai elemeit használja, és ezért a korához képest nagyon jól néz ki. Annak idején elképzelhetetlen volt, hogy egy gyors tempót diktáló shooter mobilokon is fusson, így az id okosan járt el a műfajt illetően. A technológiai színvonalra sem lehetett

panasz: a programot maga John Carmack kódolta, aki teljesen odáig volt a telefonok hardvere terén tapasztalt gyors fejlődés láttán, és egyébként is régóta szeretett volna egy RPG-t készíteni (annak idején már az első Quake is annak indult).

A játék nagy siker lett, a folytatás Doom II RPG-re azonban 2010-ig várni kellett. A második rész már iOS-re készült, és mind a mai napig kapható az App Store-ban. A mindössze 0,99 dolláros program hangulatilag érdekes elegye az első résznek és az ekkor már jó pár éves Doom 3-nak, működését tekintve azonban nem lett sokkal összetettebb, mint a nokiás elődje. Sajnos PC-re ezeket a játékokat sosem adták ki, ellenben modok készültek róluk, és persze az emulátorok szürkületi zónája is nyújthat megoldást, de ilyet persze sosem ajánlanánk nektek, elvégre aki rosszul viselkedik, a pokolra jut.

És ha már mobilok: a Doom Resurrection egy szintén iOS-es railshooter, ami a Doom 3-at veszi alapul. A játékos tulajdonképpen csak céloz és lő, a mozgás teljesen automatikus. A grafika manapság nem számít szépnek, a szörnyek textúrái elég elnagyoltak, a fényeffektek pedig egyáltalán nem hasonlítanak a PC-s verzióban látottakhoz. Ugyanakkor a fanatikusok ezzel a programmal is tehetnek egy próbát.

A DÉMONOK ELŐTÖRNEK A KÉPERNYŐBŐL

A virtuális démonirtásnál már csak egy izgalmasabb dolog létezik: az, amikor élőben, a barátainkkal közös asztalnál ülve gyakjuk a pokol műanyag rémségeit. Pontosan erre találták ki a „Doom: A társasjáték" nevű mókát, mely bár alapvetően nem RPG, mégis hasonló szabályokon alapul. A legfeljebb négy fő által játszható társas során hárman tengerészgyalogosokat alakítanak, egy játékos pedig magát a szörnyeket vezérli egy, a meccs elején összeállítandó pályán. A feladatok nagyon hasonlóak a klasszikus Doomban látottakhoz: kulcsokat kell szerezni, ajtókat kinyitni, kapcsolókat aktiválni, és persze harcolni. A küzdelem alapját kockák, kártyák és gyűjtött tárgyak jelentik, a cél pedig természetesen a továbbjutás: akik életben maradnak, egy újabb pályán kötnek ki.

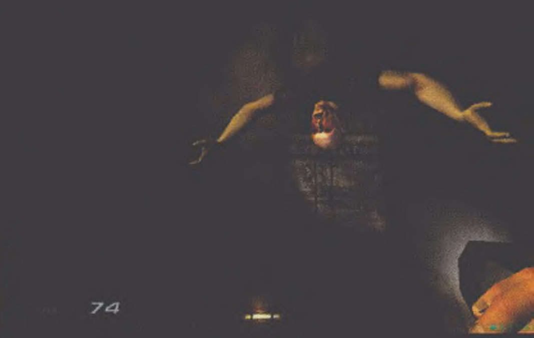
> A Doom időtlen játék, pont annyira szórakoztató, mint annak idején.

A „Doom: A társasjáték" meglehetősen lassú és bonyolult, egy átlagos mérkőzés három órán át tart – és ez abban az ideális esetben van csak így, ha minden játékos csuklóból vágja a nehezen megjegyezhető szabályokat. Klassz dolog ugyanakkor, hogy a Doom társast magyar fordításban is kiadták, és hogy a dobozhoz járó kis Doom 3 szörnyfigurákat ízlés szerint festhetik ki a rajongók. Nekem is van egy véres szájú hellknightom, és büszkén állíthatom, hogy nem kentem össze magam a pingáláskor.

Persze azok se keseredjenek el, akik egy igazi papír-ceruza Doom szerepjátékra vágynak: ilyen is létezik, igaz, nem hivatalosan. A Richard D. Clark által írt és szerkesztett Doom: The Next Chapter egy 114 oldalas szabálykönyv, mely teljesen ingyenes, és pdf-ben le is lehet tölteni, bár nem árt hozzá a magabiztos angol nyelvtudás. A játék az első két Doomon alapszik, így tele van erőszakkal, vérrel, ördöggel és pokollal – pont, ahogy szeretjük!

VÉGTELEN TÖRTÉNET

Természetesen a Doom-játékok sora ezzel még nem ért véget, hisz az alaprészek mellé egy csomó hivatalos pályacsomag érkezett. A Steamen is kapható Master Levels of Doom II 20 különösen nehéz szintet tartalmaz, melyeket már tényleg csak profiknak ajánl az id Software. Az eredeti kánon végén helyezkedik el a szintén Doom II-es modelleket használó Final Doom, mely két 32 pályás fejezettel igyekszik pontot tenni az emberiség és a démonok háborújára. Akik pedig még az első Doomból sem kaptak eleget, azok az Ultimate Doommal tesznek jó lóra, mely szintén magába foglal egy extra epizódot. És ez még mindig nem minden, hisz a Doomhoz máig készülnek zseniális térképpakkok és komoly átalakításokat eszközlő modok. Utóbbiak közé tartozik a már említett Brutal Doom, a spagettiwesternek hangulatát idéző Fistful of Doom, a Szellemirtók-filmeket felelevenítő Ghostbusters mod, vagy akár a Sonic Robo Blast 2, mely a SEGA kék sündisznóját szerepelteti. Amiatt tehát kár aggódni, hogy a jövőre megjelenő új Doomig nincs mivel démonokat irtani.



NEED FOR SPEED

[ÍRTA BÚJTÖS] ***Az EA-konferenciáknak vannak megszokott, állandó szereplői, melyek nélkül szinte le sem mehet a show, ilyen például a FIFA, a Sims és a Battlefield is. Noha idén utóbbi nem került a felhozatalba, helyette a Need for Speed tért vissza egy újabb epizóddal.***

Miközben a szép lassan a süllyesztőbe kerülő, egyébként már 1987 óta létező Test Drive-sorozat feledésbe merül (az Atari közelmúltbeli tevékenykedését elnézve ez talán nem is akkora baj, elvégre az új Alone in the Dark és az Asteroids is botrányos), a később a piacra beszáguldó Need for Speed-széria állandóan rebootot kap az Electronic Arts jóvoltából. Az elektronikus arcok gondozta autós IP ugyan az első, 1994-es rész óta lefelé is hajtott már a lejtőn, a teljes lefulladástól mindig sikerült megmenteni. 2010-ben például a Criterion (Burnoutok) hozzáértő kezébe került a váltó, majd néhány kevésbé sikeres folytatást követően az általuk a Ghost Games közreműködésével létrehozott Rivals ügyesen eltörölte az online és offline közti határokat, miközben a játékmenet terén is sikerült szórakoztató alternatívát teremteni a hasonszőrű próbálkozásokkal szemben. Mivel azonban az Underground két epizódja a mai napig a legsikeresebb címek közé sorolható a műfajon belül, csak idő kérdése volt, mikor kanyarodik vissza az óriáskiadó a tuningolós, éjszakai illegálhoz, ez pedig az idei E3 alatt történt meg, mikor bejelentésre került a szimplán Need for Speed elnevezésű produkció, melynek munkálatai ezúttal már kizárólag a szellemek kezébe kerültek.

FILMSZERŰ ÉLMÉNY

Az Undergroundokat annyira nem kedvelve jöhetnék mindenféle gúnyos megjegyzéssel, némi fanyar iróniával, azonban minderre semmi okom és késztetésem nincs, elvégre a színpadi bemutatóról mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy rossz lett volna. Sőt... Autóversenyes prezentáción régen leshettünk ekkorát, kezdve az élőszereplős, mégis a játékbeli autót a háttérbe helyező felvezetéstől (hol van már az első Resident Evil viccesen borzasztó intrója, ami még a maga idejében is elrettentő példaként szolgált mindenki számára: „Így ne fokozd a hangulatot, ha jót akarsz!") egészen a játékmenetig, ami fantasztikus volt. Előbbi nagyon jól mutatott (a fejlesztők büszkék is az innovatív technikai megoldásokra), utóbbi pedig döbbenetesnek bizonyult. A garázsból Ventura Bay éjszakai utcáira hajtó járgány egyből egy illegális versenyzésbe csöppent, a látvány

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Ghost Games

MŰFAJ
verseny

MEGJELENÉS
2015. 11. 03.

STÍLUSMINTA

Need for Speed: Underground
2003 (ACTIVISION)

Need for Speed: Most Wanted
2012 (EA)

és a megvalósítás önmagáért beszélt. Nem újdonság, hogy normál, civil forgalom is jelen van az utakon, továbbá a rendőrség is felbukkan a nagy száguldozás közben, ám sem a Frostbite nem mutatott még ilyen fantasztikus összképet, sem más motor. Filmes kameraállások és szűrők, teljesen életszerű, realisztikus fényhatások és tükröződések, a lencsét is koszoló effektek, e mellé pedig az aszfalt is olyan összképet mutat, mintha tényleg ráfordultunk volna egy valódi útszakaszra (persze nem a budapesti, toldozott-foltozott rengetegben). Azt nem tudni még, hogy az időjárás mennyire lesz változatos, és bár a napfénynek búcsút mondhatunk, a demóban látott vizes megvalósítás mindenképpen impresszív, noha hasonlót már átélhettünk a Rivals végigjátszása során, mikor az esőcseppek végigfutottak a verda fémesen csillogó testén. Egyszerűen bámulatos a külcsín, ami mindenképpen példamutató lehet a jövőben, pláne akkor, ha a játékmenetnek is sikerül felnőnie a technikai megvalósításhoz.

TUNINGKIRÁLY

Amellett, hogy az EA totális rebootról beszél (mondjuk szoktak arrafelé mindent mondani, elvégre míg a munkálatok nagy része a Ghosthoz került, kicsivel korábban még arról szólt a fáma, hogy a Criterion élvezi az elsőbbséget és a felügyeletet minden NFS esetében), nem lehet elvitatni, hogy az új játék egy az egyben az Undergroundok szellemi örököse. Ennek megfelelően teljes körű tuningolási lehetőséget kapunk, ami részben a versenyek alatt begyűjtött hírnévtől függ (magyarul XP-ről és szintlépésről van szó), részben pedig az anyagi helyzetünktől. A kettő alapján választhatunk a bővítések és optikai fejlesztések tengeréből, amiknek köszönhetően abszolút egyedivé és személyessé tehetjük járgányainkat, ebbe pedig még a kezelés is beletartozik – innentől minden rajtunk áll, hogy négykerekű társunk magán viselje személyiségünket és stílusunkat. Ennek megvalósításából

kaptunk is némi ízelítőt a bemutató alatt, mikor a kamera végigkövette az autó minden egyes szegletét, közben felajánlva az összes változtatást, ami elérhető az adott típuson belül, választékunk és fejlettségünk függvényében.

EZ IGAZÁN UNDERGROUND

A nitró beépítésétől, a motor turbózásától, a tapadás minőségének megváltoztatásától még nem tér vissza az Undergroundok dicsfénye, de a Ghost Games mindent megtett annak érdekében, hogy a NFS-reboot méltó legyen a sorozat legpatinásabb pillanataihoz. A változó napszakok az éjszakán belül minden létező lehetőséget kihasználnak, így alkonyattól pirkadatig bármikor az úton találhatjuk magunkat, Ventura Bay pedig kétszer akkora alapterülettel áll a rendelkezésünkre, mint amit a Rivals esetében kaptunk. A városi környezet, az ipari negyed, a kikötői látkép és a kanyonok változó tereppel, egyedi külsővel állnak majd rendelkezésre, mialatt a járgányba ülve soha nem érezzük úgy, mintha egyedül lennénk ebben a hatalmas világban. Legalábbis a készítők állítása szerint, akik azt is hozzátették, hogy a játék futtatásához állandó internetes kapcsolatra van szükségünk, ami egyébként nem kifejezetten meglepő a Rivals után. Fontos még, hogy a versenyek során az „ötös szentség" várható a legfontosabb tényezőnek, ezek pedig a Speed, Style, Build, Crew és az Outlaw, amik a hírnevünket és eredményeinket növelik az illegális futamok alatt. Ebből kiindulva sebességünk és vezetési stílusunk mellett az sem lesz mindegy, milyen csapatot kerítünk magunk köré (vagy hogyan segítjük társainkat), miképpen építjük fel verdánkat, továbbá hogyan leszünk úrrá a folyamatosan mögöttünk loholó rendőri jelenlét okozta fenyegetettségen.

A rajongók évek óta várnak arra, hogy kapjanak egy modern Undergroundot, és az EA végre teljesíti a kívánságukat.

NYOMJUK A GÁZT

Az EA és belsős csapata tehát mindent megtesz azért, hogy a Need for Speed a lehető legsikeresebb legyen. A PlayStation 4-re, Xbox One-ra és PC-re az idei esztendő végén, november 3-án érkező játék ennek tükrében egyelőre kimondottan impozánsnak tűnik, negatívumot a bemutató és az elmondottak alapján nem is tudunk róla leírni. Már csak az a kérdés, hogyan fog mindez működni a gyakorlatban, mennyire áll majd össze a kép a különböző összetevőkből, melyek tulajdonképpen a széria teljes élettörténetéből kiválogatásra kerültek, köszönhetően a stúdió vegyes brigádjának is, amelynek tagjai ott voltak vagy egyik, vagy másik epizód megalkotásánál. Emellett reméljük, hogy a folyamatos online állapot nem okoz majd semmilyen problémát, hiszen ez az opció rengeteg program élvezhetőségét tönkretette már az elmúlt években. Az NFS mindenesetre tiszta lappal indít, felsorakoztatja a sorozat legnagyobb erényeit, miközben az egyik legsikeresebb epizódpárosra épülnek alapjai. Vajon születhet ebből bármiféle kudarc? A Frostbite 3 (ugye ez futott a Rivals és a DA: Inquisition alatt is, illetve a Battlefrontot és a Mirror's Edge-et is ez hajtja majd) nyújtotta páratlan látványvilág és realisztikus külső mellett nem valószínű, de a tényleges eredményt csak év végén derítjük ki, mikor a program végre a kezünkben lesz, hogy akár egyedül, akár csapatokba verődve felfedezzük Ventura Bay éjszakai sötétségbe boruló utcáit, a külváros egyedi és hangulatos tájait.

Habár az Electronic Arts egyeduralma a Porsche márkával kapcsolatban lezárult, az új NFS-ből azért nem maradhatnak ki.

E3 2015

PC
PS4
XBO

Fallout 4

[ÍRTA **WILSON**] **Vannak azok a folytatások, amiket a hátunk közepére se kívánnánk, és vannak azok, amikért nemcsak, hogy hosszú éveket vagyunk hajlandóak várni, de akár egy aprócska pletykáért is úgy meg tudunk őrülni, mintha minimum a lottót nyertünk volna meg – a Fallout-sorozat pedig pont az utóbbi kategóriába esik.**

Hogy a modern kori Fallout-láz mikor kezdődött, azt igazából nem nehéz kitalálni, hiszen napra pontosan tudjuk: 2008. július 14-én, a Microsoft E3-as konferenciájának nagyszínpadán debütált a Fallout 3, és a világ szava elállt. Pedig ez a Fallout-széria sokadik epizódja volt, igazából egy tök új műfajban: a Fallout 1-2 sRPG-ként ugyan játéktörténelmet írt, de sikere és népszerűsége a számok oldaláról meg se közelítette azt, amit a Fallout-franchise a harmadik résszel elért. Nem véletlenül: a nehezen emészthető sRPG-struktúra helyett a Fallout 3 már a jóval könnyebben fogyasztható, játékosbarát, hagyományosabb szerepjáték-alapokat használó Elder Scrolls-sablont alkalmazta, és ezzel egyszer és mindenkorra kijelölte azt az irányt, amit a Falloutnak, és vele együtt az egész Bethesdának követnie kell. Annak a Bethesdának, amely rettentő komoly jogi csatározás árán kaparintotta meg a Fallout-jogokat az azt birtokló Interplay-től, mely még azt is bevállalta a véres Fallout-háborúban, hogy bejelent egy alibi-MMORPG-t, így próbálva hátráltatni a Bethesda erőfeszítéseit. Nem jött be: a Bethesda történelmet írt a Fallout 3-mal, az Interplay pedig egyszer és mindenkorra eltűnt a süllyesztőben. Pont akkora csendben, mint ami a Fallout-szériát övezte a felejthetetlen New Vegas kiadása óta.

A Fallout 3 lélektani folytatása 2010 októberében jelent meg, méghozzá egy teljesen más fejlesztőcsapattól – ez szinte minden esetben csak rosszat jelenthet (gondoljunk csak az erősen felemás Batman: Arkham Originsre), itt viszont az az Obsidian dolgozott a háttérben, amelynek neve egybeforrt az elképesztően jó szerepjátékok fogalmával. Az új helyszín, a játékmenetbeli újítások, a talán a Fallout 3-at is lepipáló mennyiségű tartalom joggal csinált igazi klasszikust a New Vegasból is, de a kiadásakor még nem gondoltuk volna, hogy öt évet kell majd várnunk a következő Falloutra. Öt hosszú, kínkeserves esztendőt... A várakozásnak azonban hamarosan vége, idén novemberben érkezik a Fallout 4!

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Bethesda

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2015. 11. 10.

STÍLUSMINTA

Fallout 3
2008 (BETHESDA)

Fallout: New Vegas
2010 (BETHESDA)

A harcrendszer gyakorlatilag semmit sem változott, pont úgy ölhetjük az ellenfeleket, ahogy az elmúlt két epizódban.

BUMM

Egy csodálatos szombat reggel, egy szörnyűséges szombat este: amikor az embert hajnalban kidobja az ágy, általában nem ötlik az eszébe, hogy este talán nem ugyanott hajtja álomra a fejét, főleg egy olyan világban, ahol az atomfrász nem az összeesküvés-elméletek melegágyának számító, a források fogalmát nem ismerő félszamizdat portálok tudatában létezik csak, de a mindennapok része. A láthatatlan-megfoghatatlan ellenség, amely egy gombnyomással el tudja pusztítani az addig ismert civilizációt, a gonosz, aki milliárdok életével játszik. A gonosz, aki 2077. október 23-án meg is nyomja a gombot, rászabadítva ezzel a Földre a nukleáris holokauszt borzalmát.

Egy átlagos játékban körülbelül itt érne véget a történet, de a Fallout-széria minden, csak nem átlagos: az addig ismert világ elpusztul, pontosan úgy, ahogy a Fallout 3-ban, de nem hal meg vele mindenki. A Fallout 4 főhősét és családját Bostonban, egy csendes kisvárosi övezetben éli utol a világvége, ám a közeli Vault 111-ben menedéket találnak. Nem tudhatják, meddig kell a föld alatt maradniuk, egyáltalán meglátják-e még valaha a napot, de ha az ember egy atomfelhővel kénytelen farkasszemet nézni, gondolkodni nem nagyon van idő. Pedig az idő az, ami a világvége után végtelen mennyiségben áll a túlélők rendelkezésére, főleg egy Vault mélyén, ahol ki tudja, mi lapul pontosan. Az ugyanis cseppet sem normális, hogy eltelik 200 év, kinyílik a bunker ajtaja, és ugyanaz a főszereplő mászik ki rajta, aki két évszázaddal korábban belépett ott, anélkül, hogy akár egy percet is öregedett volna.

MORE THAN A FEELING

Időgépbe pottyant volna? Aligha. Valaki megtalálta az öregedés ellenszerét? Nincs rá sok esély. Esetleg hibernálták? Meglehet – két dolog azonban biztos. Egy: pont úgy néz ki, ahogy te akarod. A Bethesda-játékok legendásan részletesen, ezer és ezer állítási lehetőséget rejlő karakterkreálása ugyanis nem tűnt el, csak éppen átalakult. Nincsenek több kapcsolók és csúszkák, nem kell menütengerekbe bonyolódni, csak sokadszori próbálkozásra kifundálható opciókat birizgálni, elég csupán egy képzeletbeli ecsetet megragadni, és azt használva átszabni az irányított nő (mert végre ez is opció) vagy férfi arcát. Nagyobb állkapcsot szeretnél? Esetleg azt, hogy közelebb legyenek egymáshoz

Öt éve várunk arra, hogy visszatérhessünk a Fallout utánozhatatlanul hangulatos világába, és idén ősszel végre-valahára megtehetjük!

GIMME SHELTER

Megszokhattuk már, hogy minden nagyszabású játék mellé készül valamiféle mellékszál, de a Bethesda emelt a téten: egyrészt azzal, hogy ezt már a Fallout 4 bejelentése pillanatában elérhetővé tették, másrészt pedig, mert egy komplett játékról van szó. A Fallout Shelternek hívott, kizárólag hordozható eszközökre megálmodott stratégiában egy komplett Vault menedzselése a feladatunk, bővítve és fejlesztve a menedékhelyet, ellátva annak egyre népesebb lakóközösségét. Az FS sajnos egyelőre csak iOS-re jelent meg, az Android-változat majd valamikor érkezik – jó hír viszont, hogy alapjáraton teljesen ingyenes, de opcionális gyorsítók mikrotranzakciók formájában elérhetők hozzá.

Az eddig kiadott képanyagokon új ellenfél nem volt, csak a már ismert rondaságok szebb, kidolgozottabb változata.

a szemek? Imádod, ha kitüremkedik az arccsontod? Akkor ragadd meg őket, és formáld át őket olyanra, amilyenre akarod! A Bethesda szobrászkodásként hivatkozik erre a rendszerre, és tényleg ez írja le a legjobban – főleg, mert alapvetően pontosan ugyanazokat a lehetőségeket nyújtja a rendszer, mint eddig, csupán a kezelőfelületet cserélték le teljesen.

A másik biztos pont: legyél nő vagy férfi, többé már nem vagy némaságra ítélve, a válaszok közül lehetett választani, melyeket a „beszéd" képességre költött pontok fényében dobtak meg extra opciók – ezekkel akár komplett csatákat is ki lehetett hagyni, kidumálva magunkat a legkínosabb szituációkból is. Utóbbi természetesen most is meglévő lehetőség, csak az opciókat kapjuk meg másképp. A Bethesda ezen a téren elsősorban a Mass Effectet használta mintának, egy kör alapú felületre csoportosítva a lehetőségeket. Drasztikus váltás ez? Egyáltalán nem,

Tárgykészítés, építkezés, „igazi" Pip-Boy: a Fallout 4-ben minden benne van, amire valaha is vágytunk, és még annál is több is.

Fallout 4 rendes, színvonalas szinkront kapott, minden egyes párbeszédet hanggal is megtámogatva. Mondani sem kell, hogy ez mennyire segíti a beleélést és az életszerűség felé való elmozdulást, és nem is igazán értjük, miért kellett ennyi évet várni erre, de ha már ott jártak a fejlesztők, nemcsak ebbe nyúltak bele, de abba is, ahogy a Fallout-széria gerincét alkotó párbeszédek felépülnek. Az eddigi epizódokban mindig listába szedett pontosan olyan dizájnváltás, mint ami a karakterkészítésnél is látható, de a rendszer ugyanaz.

Pontosan ez mondható el a karakterfejlesztésről is, amely természetesen továbbra is a SPECIAL-rendszert használja, vagyis induláskor hét különböző kategóriában lehet tapasztalati pontokat kiosztani, és erre jönnek rá extra rétegként a perkek és traitek, melyek számos előnyhöz,

PIP-BOY A KEZEDBEN

A Fallout főhőseinek mindig is volt minimum egy társa: vagy egy kutya, vagy egy Pip-Boy, és nincs ez másként a Fallout 4 esetében sem, csakhogy most többet kaptunk, mint valaha. Megjelenik ugyanis egy ingyenes Pip-Boy applikáció, amely mind Android, mind iOS készülékeken elérhető lesz, és pontosan azok az információk jelennek meg rajta, amit a játékban is látunk, természetesen valós időben, így anélkül menedzselhetjük a tárgyainkat, karakterünket, hogy magán a játékon belül kellene menükben kutakodni.

bizonyos esetben pedig kisebb hátrányhoz juttathatnak, mind a csaták során, mind a szimpla mindennapi életben.

CSATORNÁK MÉLYÉN

Ez ugyanis tényleg alapvetően a kevés változtatás, és inkább a finomhangolás játéka, legalábbis azokat a fő elemeket tekintve, melyek elengedhetetlenül szükségesek egy Fallout-játék készítéséhez – és ebbe beletartozik az a harcrendszer is, amely a Fallout 3 óta gyakorlatilag egy dekát sem fejlődött, és nem is nagyon szorul arra, hogy elemeire szedjék és teljesen újraépítsék, mert amit 2008-ban kitaláltak, az most, 2015-ben is tökéletesen megállja a helyét. Ebből fakadóan aki játszott az előző két epizóddal, már a legelső patkányt is olyan precizitással és hatékonysággal fogja lenyomni, mint annak idején. A Fallout 4 alatt is a V.A.T.S., vagyis a Vault-Tec Assisted Targeting System

dolgozik, amely remekül fuzionálja az FPS-eket idéző valós idejű harcot a korai Fallout-epizódokra jellemző körökre osztott megoldással. Bármikor megállítható az idő, hogy a sok esetben kissé céltalan és igazából haszontalan sima lövöldözés helyett taktikusabbra váltson a csata.

VATS-módban minden mozdulat, így a lövés, az újratöltés is limitált mennyiségű pontot emészt fel. Nagy előnye, hogy ilyenkor az egyes testrészeket külön-külön is be lehet célozni: a képernyőn mindig látható, hogy mekkora a találat esélye. Értelemszerűen minél magasabb ez a százalék, annál biztosabb a találat – a legtöbb ellenfélnél célszerű fejre menni (főleg, ha mondjuk páncélozott emberről van szó), de természetesen most is lesz egy tucat olyan mutáns és egyéb állatfajta, ahol hatékonyabb más célt befogni.

Hogy ki ellen mi hatásos, azt persze most is a Fallout második főhőse, a Pip-Boy mutatja meg. Ezúttal is a főszereplő karján található ódivatú számítógép fogja össze a Fallout 4 különböző játékelemeit; itt lehet a tárgyakat kezelni, a képességeket menedzselni, a térképen matatni, sőt, most már minijátékok futtatására is alkalmas, melyek a nyolcvanas évek klasszikusaira emlékeztetnek. Többek között Missile Command és Donkey Kong-klón és ehhez hasonlók várnak azokra a túlélőkre, akik szeretnének egy kis pihenőt tartani a senkiföldje felfedezése közben.

Ez a senkiföldje pedig ezúttal sem lesz éppen kicsi: a Fallout 3 világához kifejezetten közel kerülünk, hiszen ezúttal a keleti parton fekvő Boston és környéke lesz a központ, de a térkép Massachusetts és Új-Anglia egyes részeit is magába foglalja, amit itt Commonwealth néven kell keresni.

Hogy pontosan mekkora is a bejárható terület a négyzetkilométerek nyelvén, azt nem tudjuk – pár egészen elvetemült rajongó az E3-as trailer és gameplay-videó, valamint a háromszögelés tudományát használva kitalálta, hogy körülbelül 30 négyzetmérföldes (kb. 78 négyzetkilométer) lesz ez a világ, amely kétszer akkora, mint a Skyrim felfoghatatlanul nagy, 14,6 négyzetmérföldes terepe - és azt is mennyi ideig tartott bejárni? Ezt persze nem vehetjük készpénznek, de az biztos, hogy a Bethesda történetének eddigi legnagyobb helyszínével készül, így egyáltalán nem tűnik túlzónak ez a becslés, elvégre kell a hely a kisebb-nagyobb településeknek, legyenek azok a térképkészítők által megálmodottak, vagy általad létrehozottak.

A FARM, AHOL ÉLÜNK

Nem, ez nem elírás: tényleg te magad is létrehozhatsz településeket. Bár erre csak a világ adott pontjain lesz lehetőséged, ez az egyetlen korlátozás, amibe bele fogsz futni, minden más rajtad múlik. Az építkezés szinte egy az egyben a Rustot idézi, azaz itt is panelekből húzhatsz fel kunyhókat, több emeletes téglaépületeket, boltokat, őrtornyokat, farmokat, állattelepeket, vagyis igazából mindent, ami egy önellátó településhez csak kell. Ennek persze ára van: minden építőkocka előre meghatározott típusú és mennyiségű alapanyagba kerül. Ezeket megszerezheted a talált tárgyak vagy a felfedezett helyszínek egy részének szétszedésével / lebontásával, ebből finanszírozva a saját kis birodalmadat. Minél több az épületed, minél nagyobbra terjeszkedsz, annál többen akarnak majd melletted élni, így idővel egy NPC-kkel teletömött, népes kis közösség alakulhat ki.

Ez a biztonság és relatív gazdagság persze pont ideális ahhoz, hogy célponttá válj a banditák szemében, így kénytelen leszel a védelemről is gondoskodni. Katonák és fegyverek önmagukban még nem elegek – szerencsére felhúzhatsz csapdákat (például olyat, ami tűzzel lep el egy adott pontot, vagy kivájhatod a föld egy pontját, annak aljára hegyes tüskéket

A VÁRAKOZÁS ENYHÍTÉSÉRE

Nem bírod ki november 10-ig? Már az unalomig játszottad a korábbi Fallout-játékokat, de a Fallout 4-ig mégis szeretnél valami igazán jó posztapokaliptikus cuccot? Akkor próbáld ki ezeket, garantáltan nem fogsz csalódni!

WASTELAND 2

Az elmúlt pár év egyik legjobb szerepjátéka a nyár végén, várhatóan augusztusban vagy szeptember elején kapja meg új változatát, a Director's Cutot – az eredeti verzió tulajdonosai ingyenes frissítésként juthatnak hozzá, de önállóan is megvásárolható, akár PS4-re és Xbox One-ra is. Drasztikusan feljavított grafika, új funkciók, finomhangolt játékmenet vár az első két Falloutot idéző sRPG-ben!

UNDERRAIL

A Metro-széria történetét házasítja az első két Fallout játékmenetével ez az indie csoda, amiről már írtunk előzetest, idén ősszel pedig végre kilép a korai hozzáférés státuszából. Bár ronda szegény, mint a bűn, cserébe viszont eszeveszettül hangulatos, száz órát bőven megközelítő mennyiségű tartalom és játékidő van benne, és az egész nem kerül többe, mint 7,99 euró. Semmiképp se hagyjátok ki!

FALLEN: A2P

Idén áprilisban jelent meg a Steam korai hozzáférés programjának keretén belül egy újonccsapat kifejezetten színvonalas próbálkozása, amely egy posztapokaliptikus világban kínál az X-COM-szériát és a korai Falloutokat idéző harcrendszert, rengeteg élet-halál harccal, gazdagon kidolgozott történettel, rombolható tereppel, és persze sok-sok szerepjáték-elemmel. Az augusztusi számban be is mutatjuk!

helyezve), és lerakhatsz automatizált gépágyúkat vagy elektromos kerítéseket is. Ehhez viszont áramra van szükséged, amit aztán vezetékeket lerakva el is kell vinned az üzemeltetni kívánt gépekhez.

Ilyen és ehhez hasonló településből ráadásul nem csak egyet birtokolhatsz, de többet is, ezek között pedig akár karavánokat is közlekedtethetsz, így gondoskodva az élelem- és ellátmányszállításról, illetve a zsebeid megtöméséről. És ez még mindig nem minden: kraftolhatsz is.

FRANK WEST NYOMÁBAN

A Fallout 4 ezen része leginkább a Dead Rising-szériát idézi, hiszen itt is különböző kategóriákban mindenféle alapanyagokat felhasználva rakhatsz össze dolgokat. Például ha egy távcsövet szeretnél valamelyik puskádra, szükséged lesz ragasztóra, üvegre, csavarokra és acélra. Üveget szerezhetsz egy asztali lámpából vagy egy mikroszkópból, csavarokat egy földgömbből vagy egy írógépből, fémet pedig egy csavarhúzóból vagy akár egy kávéfőzőből is. Több mint 50 különféle fegyvertípus készíthető, melyekre 700-nál is több kiegészítőt álmodhatsz meg. Hogy ez pontosan mennyi kombinációt is eredményezhet, azt inkább le se írjuk: annyira sokat, hogy az összeset garantáltan nem fogod látni, és egyikről se mondható el, hogy haszontalan lenne, hiszen a fegyvereket hozzászabhatod a saját játékstílusodhoz. Egy egyszerű lézerpisztolyból a csövet, a tárat, a célzóberendezést lecserélve akár egy automata gépágyút is készíthetsz, és ez csak egy példa volt a közel ezerből. Ez a kraftolás pedig nemcsak a fegyverekre tartozik, de a saját Power Armorra is: úgyis mindig mindenki arra vágyott, hogy hatalmas acélpáncélba bújva szálljon szembe a banditákkal, és most megteheti, akár jetpacket is aggatva annak hátára, ide-oda röpködve a világban.

A világban, amely nem pusztán hatalmas, de kifejezetten szép is – bár semmiképp sem gyönyörű. A Bethesda előszeretettel nevezi át a korábbi elemeket, technológiákat, megpróbálva azokat újnak eladni, és nincs ez másként most sem. A Fallout 4 mögött a Skyrimmal debütált Creation Engine dolgozik, ami viszont egy továbbfejlesztett Gamebryo, a motor, amihez valamiért görcsösen ragaszkodik a stúdió azóta, hogy a 2002-es Morrowindnél elkezdték használni. A Skyrimhoz hasonlóan így most is csak javításokra futotta, és nem cserére. A Fallout 4 közel sem néz ki olyan szépen, mint bármelyik sandbox-játék az elmúlt pár évből. Nincsenek benne lehengerlő DirectX 11-es effektek, nem izzasztja meg a gépeket, cserébe viszont egy monumentális világot mozgat meg, komplex játékelemekkel, száznál is több játékórára elegendő tartalommal – márpedig egy szerepjátéknál pontosan ez a fontos, és nem az, hogy miként néz ki. A hiányzó lyukakat úgyis kitölti a fantázia, vagy egy szétrobbanó mutáns zsigerei. Novemberben hazatérünk!

LIMITÁLT KIADÁS

A Fallout 3 zseniális uzsonnás dobozos gyűjtői kiadása után azt hittük, nem nagyon kapunk már ennél jobb Fallout limitált változatot... egészen addig, míg meg nem láttuk a Fallout 4 Pip-Boy Editiont. Az extrémen limitált példányszámban készülő változat egy baromi jól kinéző vészdobozban érkezik, benne az alapjátékkal, egy útmutatóval, egy poszterrel, és egy valós méretű, kézre csatolható Pip-Boy tokkal, amely a Pip-Boy applikációt futtató telefonok befogadására is képes. Legalábbis bizonyos telefonokéra: csak az iPhone 6/5/5s/4/4s, illetve a Samsung Galaxy 4/5 méretének megfelelő készüléket tud befogadni, ami ennél nagyobb, az sajnos már nem fér bele.

Természetesen most is lesz lehetőség külső nézetben játszani, de a hangulatot azért a belső nézet adja át igazán.

FOR HONOR

[IRTA **BÖJTÖS**] ***Derült égből villámcsapásként érte a közönséget a hír, hogy folytatódik a South Park RPG, emellett a Ubisoft további meglepetésekkel szolgált az E3 alatt. Ilyen volt a már az első negyedévben bemutatkozó, kifejezetten vérbeli harcosoknak szóló For Honor.***

Noha a Bethesda, a Microsoft és az EA igazán látványos pillanatokkal teli konferenciája sem volt rossz, a Ubisoft a kései órán további meglepetéseket lőtt el, így meghálálva a világ ezen pontján ébren maradók töretlen lelkesedését. Miközben úgy szólt a fáma, hogy a Stick of Truth egyszeri alkalom volt a videojátékok világában a South Parkot jegyző szerzőpárosnak, most mégis bejelentésre került a frappáns címmel ellátott folytatás (The Fractured but Whole), e mellé pedig rögtön következett az újabb nagyágyú. Ez volt a Montreal eleddig hét pecsét alatt őrzött For Honorja (vagy viccesen For Hodor, ahogy azóta sokan átnevezték), aminek már a felvezetése is érdekesnek, nem mindennapinak tűnt. Talán nem véletlenül, elvégre a program az eddig látottak és hallottak alapján szemezget ugyan innen-onnan, mégis egészen egyedi összképpel bír, méghozzá egy olyan műfajban, ami idáig nem volt kifejezetten népszerű.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
hack and slash

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

War of the Roses
2012 (PARADOX)

Chivalry: Medieval Warfare
2012 (TORN BANNER STUDIOS)

LOVAGOK, VIKINGEK ÉS SZAMURÁJOK

A For Honor egy teljesen új IP, ami szakítva a modern kori hadviseléssel, az emberek felett uralkodó háttérhatalmak intrikáival és a különböző sandbox FPS-ek világával, a múlt csatározásaiba enged bepillantást, méghozzá három frakció, a lovagok, a vikingek és a szamurájok segítségével. A színpadon beélesített demó a Dominion módot fedte fel, melynek során a 4v4 küzdelmek a három elfoglalandó pontra összpontosítottak a támadó japánok és a védekező páncélosok között, a külső nézetes kaszabolás pedig egy ellenséges játékos közelébe érve a párbajt könnyítő kameraszögre váltott, így dinamikussá téve a látványt is az akció mellett. Míg szamurájok gyorsabbak, csapásaik pedig halálosabbak, védelmük nem a legerőteljesebb, szemben a lovagokkal, akik több sebzést is kibírnak. Persze mindez függ attól is, hogyan sikerül összehozni a mozdulatokat, amiket ezúttal a jobb analógkar megfelelő irányba húzásával eszközölhetünk (ehhez alapul a „The Art of Battle" harcrendszer szolgál), plusz a ravaszok is fontossá válnak a táncszerű adok-kapok során. Éppen ezért rendkívül lényeges, mire és hogyan reagálunk, miképpen döntünk egy akár percekig is eltartó párbaj alatt, elvégre könnyen fejvesztve hullhatunk a poros földre, reménykedve abban, hogy egy csapattársunk megbosszulja majd halálunkat. Emellett láthattuk azt is, hogy a D-pad különböző irányokba lenyomásával speciális segítségeket hívhatunk be. Ezzel az opcióval (amely nagyban függ a megnyitott skillektől is, avagy a képességeink eltérőek lehetnek döntéseink alapján) gyógyíthatjuk magunkat, katapultokat késztethetünk mindent elsöprő támadásra, vagy éppen a show-n látottak szerint az íjászok támogatását is kérhetjük, így meggyengítve az ellenséges csapatot.

CSAPATMUNKA

A kétszer négyfős alapmechanika (tehát összesen nyolc játékos kerülhet a

pályára, ami alapjáraton talán kevésnek hathat) eleve megköveteli egymás támogatását, segítését, így elkerülhetetlen a csapatmunka, amennyiben sikerre akarjuk vinni egységeinket. Éppen ezért nem javasolt őrült módon kirohanni a védelemből, majd egyes egyedül berontani az ellenfél területére, hiszen ha nincs, ki védje a hátunkat, pillanatok alatt elvérezhetünk. Mert bizony a For Honor nem szükségszerűen a magányos farkasok és Rambo Jánosok szórakoztatására készült, ehhez pedig hozzájárul a küzdelem szépsége is, ami a vakon kaszabolás helyett a megfontolt mozdulatokat részesíti előnyben. A Titanfall óta azt is tudjuk, hogy nem muszáj a szimpla multiból kihagyni a gépi ellenfeleket, így a Ubisoft legújabb alkotásában is rengeteg NPC harcos szaladgál majd, akikkel kedvünk szerint megvívhatunk a plusz pontokért, miközben értelemszerűen jóval kisebb lesz a kihívás is (hiába, az ember-ember elleni megmérettetés utánozhatatlan).

AMIT MÉG TUDUNK

Bár még elég sok a homályos folt (elvégre frissen bejelentett, teljesen új IP-ről van szó, ami valamikor 2016-ban várható csak), azért további információkat is sikerült megtudni a nagyszerűnek ígérkező akciójátékról. Első körben az már biztos, hogy nem egy újabb free-to-play címről van szó, így ha valaki ettől félt volna az erősen multiplayer-orientált rendszerből kiindulva, az már meg is nyugodhat, ráadásul bár a fejlesztők nem mindenképpen a teljes történelmi valósághűségre törekedtek, fantasys elemeket, sárkányokat és varázslatokat egyáltalán nem találhatunk majd a programban. Látványos és realisztikus páncélokat, fegyvereket csatákról szól, ez csak részben, vagyis leginkább a többjátékos szegmensre igaz: lesz ugyanis egyszemélyes kampány is, amit egyelőre teljes homály fed, de ujjainkat össze-vissza akasztgatva reménykedünk egy, a Starbreeze Knights of the Temple-jére hajazó középkori történetes módban. Aztán persze lehet, hogy bilibe lógó kézzel ébredünk majd...

KI KARDOT RAGAD...

Első körben az E3 egyik legnagyobb meglepetésének bizonyult a Ubisoft Montreal produkciója, ami a korai (a kiírás szerint még csak pre-alpha) fázis ellenére is nagyszerűen nézett ki, ráadásul egy olyan stílust képviselt, ami eleddig nem volt túl népszerű.

Egyáltalán nem a Ubisofttól számítottunk ilyen játékra, de úgy tűnik, ennek a zsánernek már lehet tömegpiaca is.

viszont annál inkább (a kétkezes és egykezes kard, továbbá a láncos buzogány és a szekerce megjelenése immáron biztosra vehető). Emellett választható lesz női és férfi karakter is, sőt az előtörténet és név nélküli harcosok mellett személyiséggel rendelkező szereplőkkel is lesz dolgunk – természetesen minden kaszt és nagyobb hős egyedi képességekkel, kibontható skillekkel rendelkezik, továbbá személyre is szabhatjuk őket és fegyvereiket, páncélzatukat is. Emellett bár azt írtuk, hogy a For Honor nem a magányos

Persze volt és van is kísérlet a szóban forgó világkép bemutatására (Chivalry: Medieval Warfare, Kingdome Come: Deliverance), ám a For Honor mindezt elég egyedien teszi a szupernek ígérkező látvány társaságában. Természetesen az utóbbi évek keserű tapasztalatainak birtokában a látottakat némi bizalmatlansággal kezeljük (ha jövőre ez is butított grafikával jelenik meg az expó alatt, akkor már nagyon mérgesek leszünk), ám összességében nem lehetetlen vállalkozás a demóban bemutatott összkép.

Emellett az egyszemélyes kampány is kérdőjel, ahogy a változatosságban is csak reménykedhetünk, elvégre a trailer mindösszesen három helyszínnel operált, amelyek mind az egy-egy kaszthoz tartoztak, a középkori vár, a sötét erdő, a hegyek és dombok pedig hosszú távon nem biztos, hogy elég izgalommal szolgálnak, még a pörgős játékmenet mellett sem. A játékmódok szintúgy kérdőjelesek, a fejlesztők csak annyit árultak el, hogy a lövöldözős multik legismertebb opciói köszönnek majd vissza a kész programon belül, ami noha pozitív képet fest az IP jövőjével kapcsolatban, a Capture the Flaget nehezen tudjuk elképzelni a kézifegyverekkel és közelharcokkal tarkított csaták alatt. A koncepció mindenesetre abszolút pozitív, és ha sikerül mindezt komoly tartalommal is felvértezni, valamint a megjelenést követően is friss kiegészítésekkel ellátva életben tartani, akkor a PC-s, PlayStation 4-es és Xbox One-os közönség újabb izgalmas címet jegyezhet fel a naptárba, valamikor a 2016-os évre betervezve – no, nem mintha amúgy nem lenne mivel játszanunk.

Bár még van legalább egy év a megjelenésig, a For Honor már most is iszonyat jól néz ki – csak aztán ne csúnyuljon sokat...

SHADOW WARRIOR 2

[ÍRTA WILSON] **Ha az id maradt volna az új Doom első változatánál, ma azt mondhatnánk, minden, ami régen jó volt, azt elrontják – csakhogy ott volt a 2013-as Shadow Warrior, ami bebizonyította, hogy egy igazi klasszikust is át lehet terelni jól a 21. századba.**

Sajnos a magyar nyelv nem engedi, hogy eredeti formájában ültessük át a Shadow Warrior 2-t beharangozó főmondatot, ahogy egy angolul beszélő számára sem mond sokat az, hogy egy játék főszereplőjét gyakorlatilag faroknak hívják, és erre folyamatosan építik a szóvicceket. Pedig ahogy a külföldi rajongók, úgy a hazaiak is biztos vágynak még több kolbászra, és három évvel a legutóbbi felvonás után, valamikor még 2016-ban meg is kapják: érkezik a Shadow Warrior folytatása, és szinte az alapoktól építi újra a shootert.

VÉRESEN, NÉMETESEN

A Shadow Warrior 2 nemcsak nyomokban emlékeztet elődjére, de minden szempontból többet nyújt annál. Teszi mindezt közvetlen folytatásként, hiszen öt évvel járunk az első felvonás eseményei után: Lo Wang ugyan többé-kevésbé megmentette a világot, de közben végérvényesen rászabadította a démonokat az emberiségre, így most a civilizációtól távol, a jakuzaklánok egyszerű zsoldosaként tengeti mindennapjait, míg több véletlenszerű és váratlan esemény ismét nem fordítja rá a rivaldafényt, belekeverve őt egy varázslattal, golyókkal, őrült karakterekkel teli konfliktusba.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Flying Wild Hog

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Rise of the Triad
2013 (APOGEE SOFTWARE)

Shadow Warrior
2014 (DEVOLVER DIGITAL)

Természetesen ezt a csatát is fegyverekkel vívják meg, de Wang hatalmas arzenáljában ikonikus szamurájkardjának most csak a másodhegedűs szerep jut – az SW2 egyik nagy újítása az, hogy minden összecsapás, minden küzdelem sokkal intenzívebb, sokkal gyorsabb, elsősorban a Wang kezére szerelt, Wolverine karmait idéző pengéknek hála. Hősünk ezekkel szó szerint miszlikbe szabdalhat bárkit, még akár egy hegyomlásnyi méretű démont is, ha jó időben és jó helyen csap le.

Az egy dolog, hogy a játékmenet is sokat fejlődött, de a tálalás egyenesen szintet ugrott: döbbenetesen szép lesz!

HARDCORE PARKOUR

Teheti mindezt azért, mert az SW2 már egyáltalán nem olyan csőszerű, ultralineáris shooter, mint elődje. Bár most is fejezetekre van osztva, az ezekhez csapott helyszínek mind a stílust, mind a felépítésüket tekintve drasztikusan továbbmutatnak az előző felvonás szűk játékterein. Ezek már inkább sandbox-szerű játszóterek, hatalmas, szabadon bejárható részekkel, a földön és a tetőkön egyaránt. Az öt esztendő alatt Wang megtanult falakon mászni, gurulni, és a parkour-eszköztár többi kulcsfontosságú mozdulataiban is jártas. Másodpercek alatt fel tud kapaszkodni egy több emelet magas ház tetejére is, így a magaslati előnyt és akár a lopakodást kihasználva is lecsaphat ellenfeleire.

Ezt a teljesen új megközelítést, a drasztikusan átszervezett pályadizájnt segíti a procedurális generálás intézménye is: pár sztoriközpontú missziót leszámítva minden egyes küldetés során véletlenszerűen épül fel a pálya, az ellenfelek helyzetétől kezdve a terep kinézetén át egészen az időjárásig. Így szó szerint minden egyes újrapróbálkozás vagy újrajátszás teljesen más élményt ad, akár egyetlen kampányon belül is. Miért is kellene visszamenni korábbi helyszínekre? Mert az SW2 még az elődjénél is mélyebb karakterfejlesztési rendszerrel rendelkezik, ahol az XP-szerzés és a farmolás komoly előnyhöz juttathat. Ráadásul már nemcsak Wang képességei javíthatók, de a fegyverekhez is hozzá lehet nyúlni véletlenszerűen felbukkanó rúnák segítségével, melyek elsősorban elementális támadást rendelnek a golyókhoz; lefagyasztani, felgyújtani egy ellenfelet pedig baromi mókás tud lenni, nem igaz?

FELJAVÍTOTT MÉSZÁRSZÉK

Ráadásul mindez nem csupán egyedül, de végre társakkal is megvalósítható, hiszen a komplett kampány letudható akár négyfős kooperatív módban is. Lesz miért küzdeni: az SW első epizódja is borzalmasan hosszú volt, a véletlenszerűség és a multiplayer behozásával pedig garantáltan nem lesz nehéz akár éveket is kibekkelni a következő Shadow Warrior érkeztéig – elvégre tuti, hogy a világot majd harmadszorra is meg kell mentenie valakinek.

Nem nagyon van olyan játék, aminek ne tenne jót a kooperatív mód, és ez alól a Shadow Warrior 2 se kivétel.

TESZTEK

I am the Night, de csak ha nem az Alone in the Darkról van szó

Ha az őszi és a tavaszi előzeteseket felemésztik a tesztek, akkor nyáron az előzetesek – nemcsak azért, mert a júniustól augusztusig terjedő időszakban csak a legritkább alkalommal jön ki nagyszabású játék, főleg tömegesen, de azért is, mert ekkor zajlik a játékvilág két legnagyobb, legfontosabb eseménye, az E3 és a Gamescom. Éppen ezért jobbra-balra esnek ki a játékok, amikről nagyon jó lenne írni, de egyszerűen nem tudunk, mert az E3 mindent lefoglal magának. Szerencsére idén sikerült megtalálni az egyensúlyt, így legalább annyi játékot tudunk bemutatni, mint szoktunk, élén a hónap és az év egyik legjobb játékával, a Batman: Arkham Knighttal, a munkaidőbe komolyan beleszóló Heroes of the Stormmal, vagy az olyan furcsa darabokkal, mint a D4, amely eredetileg Xbox One exkluzív volt, és akkor még nem is álmodtunk arról, hogy egyszer PC-n is viszontlátjuk. Persze most is volt miért keseregni: az új Alone in the Dark nem szimplán rossz játék lett, de a PC Guru történetének második legalacsonyabb pontszámát kapó borzalom.

A HÓNAP JÁTÉKA

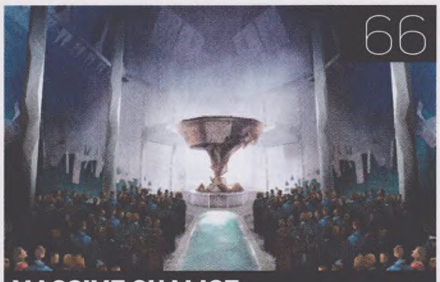
BATMAN: ARKHAM KNIGHT

72. OLDAL

58

HEROES OF THE STORM

66



MASSIVE CHALICE

88

LEGO JURASSIC WORLD

78 INDIE KEDVENC

INVISIBLE, INC.

89 MEGLEPETÉS

D4

70 CSALÓDÁS

ALONE IN THE DARK: ILLUMINATION

HEROES OF THE STORM

[ÍRTA CHRIS] **TUDOM, UTÁLOD A MOBA-KAT. KI NEM ÁLLHATOD, HOGY MÁR A CSAPBÓL IS AZ FOLYIK, HOGY MILYEN NÉPSZERŰ A DOTA 2, MILYEN ÚJ HŐSÖK ÉRKEZTEK A LEAGUE OF LEGENDSBE, ENNYI VAGY ANNYI PÉNZ JÖTT ÖSSZE A NEMZETKÖZI BAJNOKSÁGRA. DE MIELŐTT LAPOZOL EGYET, EZT AZ EGY CIKKET MÉG OLVASD EL – UGYANIS EZ A JÁTÉK PONTOSAN NEKED KÉSZÜLT!**

A Heroes of the Storm ugyanis egy tökéletes beetető termék. „Ingyen a tied, itt van, próbáld ki!" – hirdeti magát úton-útfélen, te pedig próbálsz neki ellenállni, végül aztán csak kipróbálod. Mert azt hallottad, hogy egyszerű, gyors, és mert ott van benne Arthas a World of Warcraftból, vagy Kerrigan a Starcraftból. Egy olyan olvasztótégelye a Blizzard-univerzumoknak, ahol minden ismert figura visszaköszön rád, ahol élvezheted, hogy Diablóval lángcsóvát fújsz, vagy Raynorral útjára indítasz a fejed felett egy hatalmas Battlecruisert. És ha egyszer belekóstolsz, máris függővé válsz te is, kedves olvasó. Mert a Heroes of the Storm beszippant, odaragaszt a gép elé és elbűvöl, s teszi ezt úgy, hogy mindig csak egy pici szeletet hasít ki idődből. Rövid, pörgős, gyors, és mindemellett élvezetes játékot kínál. Pedig mi már azt hittük, hogy nincs hely a piacon még egy MOBA-nak...

Könnyű megtanulni, könnyű profivá válni: ha eddig ódzkodtál a MOBA-játékoktól, itt a tökéletes, ráadásul ingyenes belépő!

HŐSÖK TERE

Kezdjük talán úgy, hogy elmondjuk, hogyan sikerülhetett a Blizzardnak az, amibe az elmúlt évek során sorra beletört a bicskája egy rakás kiadónak, azaz hogyan maradhatott talpon a HotS, és orozhat el a kiadó a konkurencia elől oly sok játékost legújabb alkotásával. Az elmúlt évek alatt jó néhányan megpróbálkoztak már azzal, hogy egy kis szeletet kihasítsanak maguknak a MOBA-játékosokat etető tortából, de a legtöbben vagy későn kapcsoltak, vagy nem tudtak megfelelően minőségi anyagot letenni az asztalra ahhoz, hogy ez összejöjjön nekik. E versenynek az egyik legnagyobb vesztese maga a Blizzard volt, amely lényegében saját játékával, a Warcraft 3-mal nyitott utat ennek a mostanra már dollármilliárdokat mozgató iparnak, a Defense of the Ancient nevű mod révén.

Mivel azonban a kaliforniai csapat nem kapcsolt időben, ez a moddolt Warcraft 3 saját életre kelt, a Valve berkeiben megszületett a DotA, a Riot Gamesnél a League of Legends, és az elmúlt évtizedben egyre-másra ütötték fel a fejüket a hasonló produktumok. Közben pedig a Blizzard lemaradt. Mondjuk nagyon nem szomorkodtak, hiszen ott volt nekik a World of Warcraft, ami bőven adott munkát mindenkinek, de valószínűleg sosem tettek le arról, hogy egyszer ők is beszállnak a kiélezõdött versenybe. A tervük régóta érlelődött már, hogy aztán többszöri címváltoztatást követően 2014-ben végre véglegesnek tűnő formát kapjon a cég külön bejáratú MOBA-ja, a Heroes of the Storm, amiben a Blizzard a saját univerzumainak hőseit engedte egymásnak. Felmerül viszont a kérdés: vajon nem túl későn érkezett?

ADATOK

KIADÓ **Blizzard**
FEJLESZTŐ **Blizzard**
MŰFAJ **MOBA**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA

League of Legends 2009 (RIOT)
DOTA 2 2013 (VALVE)

VIHAR A BILIBEN

Nos, a Heroes of the Storm készítői pontosan tudták, hogy hova fúrják be magukat a mostanra már túlzsúfolt piacon. Igyekeztek nem lemásolni a már régóta hatalmas tömegeket szórakoztató konkurenciát, hanem egy viszonylag új irányból közelítettek a játékosok felé. A HotS pontosan azokat szólítja meg, akik számára a 45-60 perces mérkőzések túl hosszúak, akik nem szeretik, hogy zongorázni kell megtanulni ahhoz, hogy jó játékosokká váljanak, közben pedig kedvenc hőseiket irányíthatják változatos arénákban, különféle feladatokat teljesítve.

A képen szereplő boss olyan szörnyfajta, akit csak a megfelelő időben, jó csapatmunkával lehet legyőzni.

POKLOK KÜSZÖBÉN

Június végén, tehát mire ezeket a sorokat olvassátok, már meg is érkezett az első nagyobb ingyenes kiegészítőcsomag a játékhoz Eternal Conflict címmel, mely a Diablo-univerzum köré épül, érkezésével pedig jó néhány változásra számíthatunk. Kapunk egy teljesen új csatateret, amelynek közepén a jó és a gonosz viaskodik egymással, itt besegítve pedig megidézhetünk csapatunk mellé egy erős angyalt, aki a sávok tolásában fog segédkezni. Érkezik három új hős is, nevezetesen Butcher (assassin), Leoric (warrior) és a Monk (support), illetve a meglévők is alapos finomhangoláson esnek át. Megjelennek a Diablo 3-ból ismert treasure goblinok is a pályákon, melyek 100 aranyat dobnak azok számára, akik a végső csapást mérik rájuk.

Kétségtelenül a legerősebb lapot a Blizzard paklijában az elmúlt évek alatt felépített világok jelentik, melyek rendkívül sok híres és hírhedt karaktert termeltek ki magukból, akikkel most ringbe szállhatunk. A Diablo univerzumából felbukkan maga a rettegés ura, Diablo, Valla, a demon hunter és Tyrael, az arkangyal. A Starcraftból találkozhatunk Raynorral, Kerrigannel és Tassadarral, a hihetetlenül gazdag Warcraft-univerzumból pedig megkapjuk Thrallt, Jainát és Arthast. Több mint 40 felejthetetlen alakot irányíthatunk, akiknek neve valószínűleg ismerősen cseng azok számára is, akik soha életükben nem játszottak még semmilyen videojátékkal.

Ráadásul ezek a szereplők egytől egyig rendkívüli alapossággal lettek megalkotva, és most nemcsak megjelenésükre, hanem a csatatereken használható képességeikre is gondolunk. Diablo például képes úgy dobálni ellenfeleit, mint egy zsákot, Jaina fagyos varázslatokkal pusztítja célpontjait, Illidan pedig gyors mozgással, dupla pengéivel próbálja miszlikbe szabdalni ellenfeleit. Ezeket a hősöket heti rotációban próbálhatjuk ki, tehát minden kedden kapunk 4-5 darab (a profilszintünktől is függ, hogy hány) ingyenesen játszható karaktert, akikkel a következő pár napban bármikor harcba indulhatunk. Ha pedig valamelyikük megtetszik nekünk, akkor a játékban szerzett aranyért (vagy komoly pénzekért) örökre megszerezhetjük magunknak. A hősöknek is van egy globális szintje, tehát minél többet játszunk egy adott szereplővel, annál több képességük nyílik meg számunkra, amiket a harcok során alkalmazhatunk, illetve feloldhatunk hozzájuk különféle skineket is, melyekkel kifejezhetjük, milyen sokat is játszottunk már a karakterrel.

A hősök mögött megbújó képességrendszer rendkívül jól felépített, hiszen egyszerű és sokoldalú is egyben, ami ugyancsak csábító lehet az újoncok számára, mindemellett mélysége elbűvöli a hardcore réteget is. Meccsek közben a hősök 20-as szintig fejlődhetnek, minden harmadik szinten pedig választhatunk nekik egyet a 4-5 úgynevezett talent közül, melyekkel tovább

specializálhatjuk az adott szereplőt valamilyen irányba. A hősök négy főbb csoportba sorolhatók. Vannak a harcosok, akik gyakorlatilag tank és sebzésosztó szerepet töltenek be, aztán találunk bérgyilkosokat, akik a hős-hős elleni csatákban ideálisak, specialistákat, akik a nemjátékos szereplőket és a tornyokat tudják villámgyorsan bedarálni, és persze ott vannak a támogatók is, akik képesek védeni és gyógyítani társaikat. Ezek a szerepkörök azonban nem igazán vannak kőbe vésve. A fent említett talentendszernek köszönhetően bárki úgy alakíthatja hősét, hogy az mondjuk a csapatharcok során, vagy épp az NPC-k ellen vívott harcokban legyen jobb. Nagy különbségekre nem kell számítani, de ez a szisztéma

annak ellenére, hogy nem bonyolítja túl a játékos életét, mégis megfelelő szinten összetetté teszi a mérkőzéseket ahhoz, hogy a profik is élvezhessék azokat.

A tárgyakról viszont teljesen le kell mondanunk: nincs shoppolás, last hitelés, deny, az egész játék lényegében egy pörgősebb, egyszerűbb MOBA, ami persze annyira nem baj. Még a tornyokból is hamar kifogy a lőszer – szinte ritkaságszámba megy, ha egy mérkőzés húsz percnél tovább tart. És majd elfelejtettem, hogy még hátasokat is használhatnak a játékosok, amiknek köszönhetően a közlekedés is gyorsabb a pályákon. Itt minden arról szól, hogy gyorsan beugrunk egy meccsbe, lenyomjuk azt, és közben nem kap agyvérzést a mellettünk ülő szobatársunk a hangos billentyűzetkattogástól.

HADSZÍNTÉRI TUDÓSÍTÁS

A DotA 2-t és a LoL-t alapul véve hatalmas különlegességnek számítanak a pályák, azaz ahogy itt nevezik őket, csataterek (battleground) is. Itt ugyanis nem a megszokott, három sávos térképet kapjuk, hanem hét különfélét (egyelőre, mert folyamatosan érkeznek újabbak), melyeken mindig más feladatok várják a csapatokat. E pályákon nem a jól ismert kötélhúzásra kell számítani: mindig akad valamilyen

Hősökből már most is majdnem félszáz van, de szerencsére jóval könnyebb kiismerni őket, mint a rivális játékokban.

szuper kis móka, ami feldobja az adott mérkőzést. A Sky Temple nevű például időközönként aktiválódnak a pálya közepén lévő őrtornyok, amiket ha egy csapat elfoglal, akkor az elkezdi lőni az ellenfél épületeit. A Garden of Terror csatatéren éjszakánként különös növények szökkennek szárba, melyeket legyőzve magokat gyűjthetnek be a harcosok, és ha ezekből összejön száz, feléleszthetnek egy hatalmas szörnyet, akit az egyik játékos irányíthat. Vagy ott a Blackheart's Bay, ahol érmeket kell gyűjtenünk a kalózkapitány számára, s amennyiben sikerül lefizetnünk őt, hajójával lebombázza opponensünk építményeit. Hét teljesen egyedi, rendkívül jól felépített térképről van tehát szó, melyeken sosem fogunk unatkozni. Ha pedig épp van egy szusszanásnyi időnk, akkor mehetünk zsoldostáborokat pucolni, amelyekből minden pályán akad pár. Ezeket legyalulva ugyanis mini seregeket toborozhatunk, akik egy-egy sáv tolásában segédkezhetnek nekünk. Zsoldosokból is léteznek különféle erősségűek, valamint majdnem minden csatatéren találunk egy hatalmas főnököt is, akit ha legyőzünk, megállás nélkül ront neki a szemben álló csapat épületeinek.

Mindezek pedig olyan sokoldalúvá, színessé és változatossá varázsolják a Heroes of the Stormot, hogy nehéz neki felróni azokat a hiányosságokat, melyeket más MOBA-játékokkal összehasonlítva előhozhatnánk. Igaz, itt nincsenek tárgyak, nem kell olyanokkal foglalkoznunk, mint a last hitelés vagy a deny, a globális XP-rendszer miatt pedig minden játékos egyszerre lép szintet a csapatban, ám szinte egyetlen másodpercre sem lankad a mérkőzések tempója. A hősök, a képességeik, a pályák mind-mind egészen fantasztikusak.

EZ CSAK EGY JÁTÉK

Sokszor nyugtattak már minket a fenti mondattal ismerőseink, akiknek fogalmuk sincs, hogy milyen az, amikor harminckettedszerre lő le minket ugyanaz a sniper, vagy kapunk ki egy 45 perces DotA2 meccs végén, mert valaki nem akart wardolni. Ők azok, akik valószínűleg soha nem játszottak még kompetitív mérkőzést, ahol érezhetően nagyobb a tétje annak, hogy nyerünk vagy veszítünk. A Heroes of the Storm pontosan nekik készült. Azoknak, akik nem veszik komolyan a játékot. Akiket nem érdekel, hogy nyernek vagy veszítenek, akik csupán azért lépnek be, hogy megcsodálják Arthas fagyos kardját, vagy belessenek Nova dekoltázsába.

Én nem ebbe a csoportba tartozom, s valószínűleg te sem, ha már idáig elolvastad a cikkünket. Jómagam veterán dota-játékosként vágtam bele a játékba, s annak ellenére megszerettem, hogy egyszerűsége néha már szemet szúróan bántó volt.

HŐSÖK LIGÁJA

Amennyiben már eleged van abból, hogy a veled véletlenszerűen összesorsolt társaid nem igazán értik a dolgukat, vagy túl sok egyforma karaktertípust rak egymás mellé a program (előfordulhat, hogy négy warrior is van egy csapatban), akkor gyúrj rá, hogy elérd a Hero League menüpontot. Ehhez minimum 30-as profilszint és 10 feloldott hős szükséges, cserébe itt már jóval a szintedhez igazítottabb csapat vár rád. Indulás előtt még a hősválasztást is meg lehet beszélni, így elkerülhető, hogy túl sok legyen egy szerepkörből.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GLOBÁLIS XP

A legtöbb MOBA-val ellentétben a Heroes of the Stormban minden tapasztalati pont, amit szerzel, globális, tehát nemcsak te részesedsz belőle, hanem társaid is. Ezért aztán egyszerre lépsz velük szintet, egyszerre kapod meg az új képességeidet. Ahhoz, hogy a leggyorsabban fejlődj, csak egy a lényeg: minden sávon legyen legalább egy ember, hogy mindenhonnan jöjjön az XP.

ZSOLDOSTÁBOROK

Bár elsőre nem tűnik olyan eget rengetően fontos feladatnak, hogy kipucold a zsoldostáborokat, fáradozásod kifizetődő. Először is az itt levert ellenfelek is tapasztalati pontot adnak, másodszor pedig rendkívül erősen képesek megtolni a sávokat. Ezenkívül nem szabad elfelejtened, hogy amíg az ellenfél az útjukat állja, addig te szabadabban végezheted egyéb feladataidat a pályán.

JÁTSSZD A PÁLYÁT

A Heroes of the Storm különlegessége, hogy a csatamezők mindig nyújtanak valamilyen feladatot a játékosoknak. Ezek teljesítése nagyon könnyen dönthet győzelem és vereség között, ezért mindig fordíts megfelelő figyelmet és energiát a végrehajtásukra. Indulj el időben a bányába, szerezd meg az érmeket a ládából, foglald el a tornyokat az ellenfél elől, tégy meg mindent a győzelem érdekében!

CSOMAG KEZDŐKNEK

Bár a Heroes of the Storm ingyenesen játszható, jó néhány hőst és ahhoz tartozó skint vehettek a játék beépített boltjában. Itt azonban elég borsos árakra kell számítani, ezért ha nem akarjátok a gatyátokat is otthagyni, érdemes elgondolkodni a kezdőcsomag beszerzésén. Ennek ára mindössze 6000 forint, amiért öt hőst, egy skint és egy hátast is kaptok, így ár-érték aránya viszonylag elfogadhatónak mondható. A pakkot megvásárolhatjátok a PC Guru Webshopban is, ahol ajándékot is adunk a vásárlás mellé!

Megláttam a benne rejlő mélységet, felismertem erősségeit, és hamar rácsodálkoztam arra, hogy nem csak a DotA 2 létezik, ha MOBA-ról van szó. A tanulási folyamat nagyon gyors volt, hiszen az alapok már a fejemben voltak, a hősöket gyorsan kiismertem, és örültem, hogy nem kell wardokkal és egyéb bosszantó dolgokkal foglalkoznom. Ez a fajta egyszerűség azonban kétélű fegyver. Nehéz ugyanis komolyan venni egy olyan játékot, ami saját játékosait sem veszi elég komolyan. Mi történik ugyanis akkor, ha valaki a csapatból úgy dönt, hogy ő nem játszik tovább? Jelenthetem valahol, hogy máskor ne csináljon ilyet? Nem! Nincs semminek semmilyen következménye, szinte bárki bármit megtehet úgy, hogy legfeljebb kap egy ejnye-bejnyét a rendszertől, aztán mehet vissza trollkodni a többiek játékába. A napi küldetések is ezt a fajta viselkedést erősítik, amelyek olyan feladatokat állítanak a játékosok elé, hogy „játssz Warcraft hőssel három meccset", vagy „támogatóként kettőt". Ilyenkor mindegy, hogy nyersz vagy veszítesz, nem kell komolyan venned az egészet. És folyamatosan ezt sugallja neked a program. Ez pedig azok számára, akiknek fontos a győzelem, igenis bosszantó. Emellett hiányoznak olyan funkciók is, hogy nézőként becsatlakozhassunk mások mérkőzésébe, de ami nagyobb gond, hogy nincs hangkommunikáció, ami egészen furcsa egy olyan csapatalapú cím esetében, ahol fontos az összehangolt koordináció. De hát mit várunk egy olyan játéktól, ahol a meccs elején felhívják a figyelmünket arra, hogy akár ki is kapcsolhatjuk egy kattintással a teljes szövetséges kommunikációt? Azt pedig azonnal felejtsd el, hogy az ellenféllel is beszélgetni fogsz!

Aki már ráunt a LOL-ra vagy a DOTA 2-re és valami újra vágyik, az a Heroes of the Stormmal megtalálta, amit keresett!

A másik dolog, ami miatt már nem csak én húztam fel a szemöldökömet, de szinte mindenki, aki valaha ellátogatott a Shop menüpont alá: az árak. Félreértés ne essék, nincs azzal semmi bajunk, ha egy ingyenesen játszható játék esetében mikrotranzakciós kereskedéssel próbálják meg fedezni a fejlesztés és a fenntartás költségeit. Jelen esetben viszont a kért összegek oly mértékben túlzók, hogy az még gazdagabb országokban is kicsapta a biztosítékot. Egy új hőst 1200-3200 forint közötti áron vásárolhatunk, amelyekhez ha szeretnénk egyedi skint is venni, újabb 2500-3500 forintot kell kipengetnünk. Persze ha szerencsések vagyunk, akciósan is kifoghatunk egy karaktert vagy külsőt (ilyenkor akár féláron is feloldhatjuk azokat), valamint vehetünk komplett csomagokat is, melyekben tucatnyi hős, skinek és egy speckó hátas is ott figyel. De erre a gatyánkat is rá fogjuk költeni.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo vagy AMD Athlon 64 X2 5600+, NVIDIA GeForce 7600 GT vagy ATI Radeon HD 2600 XT, 2 GB RAM, 10 GB HDD

Egy remek MOBA azoknak, akik csak most ismerkednek a műfajjal, valamint azoknak, akik szeretnék valami lazább, könnyebb verzióban is próbára tenni képességeiket.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Gyors, egyszerűsége ellenére mégis remek kikapcsolódást kínál. Kezdők számára maga a mennyország.

KONTRA

A beépített bolt rettentően drága, a játékból pedig hiányzik egy rakás olyan funkció, amitől komolyan lehetne venni.

80%

Természetesen más játékokhoz hasonlóan a vásárlást itt is megoldhatjuk játékban szerezhető aranyból, de a készítők nem hülyék: a napi küldetésekből szerezhető nemesfém mennyisége nevetségesen alacsony, így heteket vagy akár egy hónapot is kell farmolni azért, hogy egy frissen megjelent hőst kibontsunk magunknak. És naná, hogy azok a skinek és hátasok néznek ki a legjobban, amiket kizárólag csak pénzért szerezhetünk meg! Ha összehasonlítjuk az árakat a konkurenciával (a Smite-ban például 7500 forint az összes hős feloldása, ami tartalmazza a jövőben megjelenőket is), akkor a kontraszt iszonyú nagy. És akkor még nem beszéltünk a skinekről: a DotA2-ben komplett szetteket is vehetünk 200 forint körül, ha ügyesen kattintunk a steames piactéren. Persze a folyamat gyorsítható, de csak pénzzel: vehetünk úgynevezett stimpackeket, melyek 7 vagy 30 napon át növelik az arany- és XP-szerzési rátát, azonban ez megint egy olyan mókuskerékbe taszít, amibe nem mindenki ugrik szívesen fejest.

A KIS ARANYOS!

A Heroes of the Storm tehát egy kifejezetten jól sikerült játék, aminek igenis van helye a piacon. Tökéletesen megtalálta azt a rést, ahova még bepréselheti magát, utat nyitva e nagyszerű stílus felé azok számára is, akik álmukban sem gondolták volna, hogy valaha mobázni fognak. Egyszerű, gyors, szórakoztató, egyszóval remek kikapcsolódást nyújt bárki számára. Még olyanok is könnyen áldozatává válhatnak, akik ezer óránál is többet beleöltek már kedvencünkbe, legyen az DotA 2, a LoL vagy a Smite. Ám nem szabad túl komolyan venni, és ha akarnád, se tudnád, nem is lehet egy szinten említeni olyan nagyágyúkkal, mint a DotA 2 vagy a League of Legends. Bár a stílus ugyanaz, a játékmenet és a körítés olyan érzést kelt, mintha egy teljesen újfajta MOBA-val játszanál. Olyan, mintha egy nálunk húsz évvel fiatalabb, csinos szeretőt tartanánk: nehéz komolyan venni, sokba kerül, de azért jó vele szórakozni.

HA HŐSÖD HARCOS

A játékban négy fontosabb szerepkör van, melyek közül talán a harcosoké a legegyértelműbb. Azon kívül, hogy jó sebzésosztók, nekik van a legtöbb életerejük, tehát velük kell mindig elsőként csatlakozni a harcokhoz, a frontvonalon küzdve. Rajtuk kell, hogy csattanjon a legtöbb sebzés, mivel ők képesek a legtovább életben maradni. Játssz velük bátran, agresszívan, de figyelj a társaidra is!

HA HŐSÖD SPECIALISTA

A specialisták a legsokoldalúbb hősök a játékban, kiknek legnagyobb erőssége a semleges szörnyek leölésében és más játékosok kontrollálásában mutatkozik meg. Persze sok múlik a talenteken is, de egy jó specialista igyekszik sávokat tolni, zsoldostáborokat elintézni, és mindig jelen lenni akkor, ha csapatának szüksége van rá. Keresd velük a szabad táborokat, és pucold ki azokat!

HA HŐSÖD TÁMOGATÓ

A támogatók, azaz a support karakterek egyértelműen a csapat legértékesebb tagjai, hiszen könnyen átbillenthetik egy-egy mérkőzés alakulását azzal, hogy a társaikat gyógyítják – legfőképp a harcosokat. Ha ilyen szerepkört vállalsz magadra, igyekezz mindig maximalizálni a gyógyító képességeidet, hiszen ezek azok, amikre a leginkább szükség lesz a győzelemhez.

HA HŐSÖD BÉRGYILKOS

Bár az assassinok is sokoldalú hősök a harcmezőn, velük játszva nem szabad elfeledkezned arról, hogy mi is az ő fő feladatuk: más hősök likvidálása. Bátran és agresszíven kell játszani velük, és igyekezz mindig a támogató karaktereket megcélozni a harcok során. A játék korai szakaszában használd ki a növényzetet orvtámadások kivitelezéséhez, a first kill megszerzése legyen a cél!

KHOLAT

[ÍRTA BÖJTÖS] **1959. január végén az egyetemista Igor Alekszejevics Djatlov néhány társával, valamint egy tapasztalt magashegyi túravezetővel útnak indult az Otorten-hegy felé egy kéthetes felfedező kirándulás során. Egyikük sem élte túl az azóta is rejtélyes kalandot.**

Az egykori Szovjetunió egyik legnagyobb egyetemi városában, Szverdlovszkban (Jekatyerinburg) páran úgy döntöttek, hogy a szilveszteri bulizást egy kiadós túrázással öblítik le, így 1959 januárjának végén a műszaki irányultságú (a rádiótechnikai kar hallgatója) Igor Alekszejevics Djatlov (ő tanulmányait követően ténylegesen egy sarkköri kutatócsoporthoz szeretett volna jelentkezni) nyolc társával, valamint a 38 éves, profi túravezető Alekszandr Alekszandrovics Zolotarjovval útnak indult az első cél, az Otorten-hegy felé. Egy társuk lebetegedés miatt hamarosan visszafordult – rosszulléte az életét mentette meg, hiszen barátai soha nem tértek haza. A februárban elindított kutatások (melynek során még a légierőt is bevetették) egészen tavaszig zajlottak, ennek folytán pedig szörnyű és rendkívül bizarr eseményekre derült fény. A sátrakat ugyanis belülről szaggatták szét, mintha valami miatt egyszerűen kimenekültek volna a pihenők, idejük pedig nem lett volna arra, hogy a bejárat megnyitásával bajlódjanak. Sokan közülük fel sem voltak öltözve, de egy-két testnél belső sérüléseket is felfedeztek (a radioaktivitáson túl), miközben külsérelmi nyomok nem látszottak, sőt valakinek a nyelve is hiányzott. Bár a történtek hivatalos leírásait, anyagait részben megnyitották az ezredforduló közeledtével, soha nem derült fény arra, hogy mi is történt pontosan a február elsején az őslakosok által csak Halálhegynek nevezett Kholat oldalában letáborozó, eredetileg 200 kilométeres túrára vállalkozó fiatalokkal.

ADATOK

KIADÓ
IMGN.PRO

FEJLESZTŐ
IMGN.PRO

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

NaissanceE
2014 (LIMASSE FIVE)

Ether One
2014 (WHITE PAPER GAMES)

Az Unreal Engine tökéletesen végzi a dolgát, a Kholat messze a műfajának legszebb játéka – de ennek meg is kéri az árát...

EGYEDÜL A HÓFÖRGETEGBEN

A Djatlov-rejtélyként (más átírásban Gyatlov) elhíresült történetet az elmúlt években rengeteg módon feldolgozták már (többek között egy egészen izgalmas horrorfilm formájában is, bár a végére azt is sikerült elszúrni), ami nem meglepő annak függvényében, hogy azóta sem tudni pontosan, mi történt a szerencsétlenül járt fiatalokkal. A lengyel független fejlesztőket tömörítő IMGN.PRO alkotása emiatt különösen üdvözölendő próbálkozás, hiszen mi lehetne érdekfeszítőbb annál, mint hogy mi magunk járunk utána ennek a hatalmas kérdőjellel ellátott misztikumnak, ami annyi ember elméjét megmozgatta már megtörténése óta.

Ami különösképpen jó hír, még ha nincs is nagydobra verve: a Kholat amellett, hogy kontrollerrel is irányítható, magyar felirattal is rendelkezik. Hozzá kell tenni, hogy olyan iszonyatosan sok munka nem lehetett a fordítással, elvégre a játék egyfajta keverékét mutatja a túlélőhorroroknak és a nyomozgatós programoknak, a helyszínnek és a műfaji bekategorizálásnak köszönhetően pedig túl sok akcióban és párbeszédben nem lesz részünk.

Hogy pontosan mi is a feladatunk, az hamar nyilvánvalóvá válik. Belső nézetben kell utánajárnunk az eseményeknek, megfejtve a titkokat: értsd úgy, hogy igazából letessékelnek minket a hegy lábánál a vonatról, majd az első házsorok elhagyását követően csak mi leszünk, meg maga a hegy. Hófödte csúcsok, szakadékok, sötét erdők és barlangok, no meg rengeteg megmagyarázhatatlan pillanat, amik miatt idővel inkább visszafordulnánk. Az ég narancssárgává változik (érdekes, hogy az esettel

FILMEN IS

2013-ban a nem éppen kezdő direktor, Renny Harlin (Cliffhanger, Ford Fairlane kalandjai, Háborgó mélység) is feldolgozta a Kholat alapjául szolgáló történetet. A Halálhegy: A Gyatlov-rejtély az újabb found footage-hullámot meglovagolva érdekes megközelítésben próbált magyarázatot adni a fura halálesetekre, melyeknek egy fiatalokból álló kutatócsoport jár utána a helyszínen, ahol rekonstruálják a történteket. Komolyabb spoilerek nélkül a sztori a Philadelphia-kísérletet is megemlíti, így izgalmas pillanatokat okozva a végjátékig. A filmalkotás egyáltalán nem lett rossz, még ha nem is kiemelkedő, így egyszeri megtekintésre ajánlható.

kapcsolatban nyilatkozó helyiek abban az időszakban tényleg fura színeket és gömbformájú objektumokat láttak az égen), egy-egy kőszikla a levegőbe repül, a nyomunkban pedig rendre ott lohol a szörnyeteg, ami ha elkap, kezdhetjük elölről a küldetést – vagyis inkább az utolsó mentési pontról, amit vagy egy jegyzet, vagy egy, a semmi közepén álló sátor felfedezése generált.

A LÁMPÁM A FEGYVEREM

Némileg sarkítva, de valahol igazat szólva egyetlen fegyverünk a zseblámpánk, ami a nagyobb sötétségben válik kiváló társunkká – további eszközeink a térkép és az iránytű képében kerülnek elő. Ezek használata kicsit körülményes, nem adja magát egyből, ettől függetlenül érdemes mielőbb hozzászokni kezelésükhöz, mivel az útvonal bizonyos részei egy-egy lényeges koordinátával együtt már instant jelölve vannak, ez pedig megkönnyíti a barangolást, aminek során ugrás nincs, ezért alaposan körül kell nézni a használható ösvények keresése közben.

A hóvakságot okozó helyszíneken ezen opció hiányában jóval kényelmetlenebb a haladás. Személy szerint igyekeztem magamtól rátalálni a megfelelő irányra, méghozzá úgy, hogy alapvetően jó a tájékozódó képességem, nem tévedek el, ha már jártam valahol, de egyszer-kétszer még így is tanácstalanul köröztem, mikor elfogyott a számomra logikusnak tűnő lehetőségek száma. A játék ugyanis teljesen magára hagyja a felhasználót a barátságtalan közegben. A szomorú, melankolikus zenék a rideg környezettel együtt olyan egyedi hangulatot teremtenek, ami párját ritkítja, e mellé pedig sem egy iránymutató, sem egy-egy elejtett információmorzsa nem segít minket. Emiatt érezzük magunkat teljesen egyedül, ám ha megjelenik a nyomunkban loholó lény, akkor egyből vissza is sírjuk a teljes elhagyatottságot.

NINCS REMÉNY

A Kholat tehát teljességgel a magányra és a felfedezésre épít. Ráadásul igen jól teszi mindezt, így valóban megteremtve a totális egyedüllét illúzióját – videojátékban ritkán vagyunk ennyire magunkra utalva, mint a szibériai hegyek közt, ahol csak a halál és a pusztulás várja az elfáradt utazót. No meg néhány jegyzet és naplórészlet, amivel jobban képbe kerülünk a történteket illetően. Kísérletekről és misztikumról olvashatunk, egy-egy esetben már-már lovecrafti stílusban papírra vetett szövegekkel, a táj pedig hiába tűnik elsőre egysíkúnak („Mi a fenét lehet csinálni órákon át a sziklák, fák között, mikor folyamatosan az arcunkba fújja a szél a havat?"), mielőtt monotonná válna a körítés, rögtön jön valami izgalomfokozó hatás, ami többnyire klasszikus horrorelemekkel társítva kerül a képbe. Ráadásul a dizájn is dicséretet érdemel, lévén a barlangok mélyén, valamint egy-egy hegyorom tetején olyan meglepő és látványos formákkal találkozunk, amik nem is biztos, hogy elsőre egyértelmű körvonalat kapnak, de ha sikerül beazonosítani mindegyiket, akkor az garantáltan hozzátesz az élményhez.

Ezúttal jól járnak azok, akik nem tudnak angolul: a hazai kiadás magyar felirattal került a boltokba!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3, 4 GB RAM, GeForce GTX 470, 5 GB HDD

Érdekes túlélőhorror, amiben nem kell harcolnunk, inkább csak bujkálunk, ha szükséges, valamint összeszedjük a mozaikdarabokat, amikből felépíthetjük a kimondottan érdekes sztorit.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Négy-öt órás horrorkaland, melyben tényleg egyedül és megrémítve érezzük magunkat, hiszen a hangulat a topon van.

KONTRA

Kicsit túlságosan is elengedi a kezünket és magunkra hagy, miközben a szálakat nem kibontja, hanem csak jobban összekutyulja.

65%

Az élményhez, ami néhol elsőrangú. A hangulat önmagáért beszél, ahogy a sztori misztikus mivolta is (ráadásul konkrét válaszokat nem rágnak a szánkba, ennek köszönhetően a befejezés után is könnyen morfondírozáson kaphatjuk magunkat), ezeknek összességén pedig a külcsín megvalósítása sem ront. A látkép igen jól fest, a fagyott részek mutatósak, a viharos közeg hőmérsékletét a bőrünkön érezzük, bár ha jobban odafigyelünk a részletekre, azért vannak elnagyolt, nem éppen tökéletes megoldások, ám ezért cserébe az Unreal 4 motor még a közepes masinákon is egészen szépen elduruzsol.

Összességében tehát a Kholat egy minden szempontból érdekes és egyben élvezetes alkotás. Persze ha valaki kifejezetten a mozgalmas pillanatokat szereti, az nem biztos, hogy megtalálja az értékeit, de ha kedveled a gondolkodós és lassú, néhol kimondottan ijesztő címeket, az IMGN.PRO alkotásával nem nagyon lőhetsz mellé. Elsőre négy-, de inkább ötórás végigjátszása után nem biztos, hogy nekifutsz egy második körnek is, elvégre a kaland legnagyobb ereje az újdonság érzésében keresendő, ám az legalább kimondottan hatásos, ami némileg (a közegnek, a megtörtént alapnak köszönhetően) kiemelkedik a hasonszőrű produktumok tengeréből. Soha rosszabbat, még ha egy kevéske utómunkát (történeti kiegészítést, pár plusz órát) el is viselt volna a tényleges eredmény.

MONSTRUM

[ÍRTA CHOCHO] **A legtöbb túlélőhorrorral az a baj, hogy ha az ember kiismeri a metodikájukat, semmi sem marad bennünk, ami miatt érdemes újra elindítani őket. Erre a problémára találtak megoldást a Monstrum fejlesztői – igaz, valójában csak egy lyukat tömtek be egy másikkal.**

A Monstrummal először pontosan egy évvel ezelőtt találkoztam, amikor wilson megpendítette, hogy van ám itt egy érdekes és ígéretes horrorjáték, nosza, talán megérne egy próbát. Az akkori, borzasztóan korai változat vegyes érzéseket keltett bennem, a végleges program pedig meggyőzött arról, hogy a pályatervezést nem véletlenül végzik emberek számítógépek helyett.

AHOGY ESIK, ÚGY PUFFAN

A Monstrum egy belső nézetes túlélőhorror, melyben a főszereplő egy elhagyatott hajón tér magához, valamikor a '70-es években. Fogalma sincs róla, mit keres a helyszínen és mi történt a legénységgel, igaz, ideje sincs gondolkodni, lévén egy fertelmes, veszélyes szörnyeteg lohol a nyomában, mely ellen képtelenség felvenni a harcot. A feladat annyi, hogy a három lehetséges menekülési útvonal közül az egyiket kiválasztva kereket oldjunk. Vagy a mentőcsónakkal lépünk le, vagy a hajón található mini-tengeralattjáróval, esetleg helikopterrel. Bármelyik járműre voksoljunk is, be kell üzemelnünk azt, és ha sikerrel járunk, nagyjából fél óra alatt be is fejezhetjük a Monstrumot.

Noha a harmincperces játékidő még egy 15 eurós program esetében is nevetségesen kevés, a Team Junkfish alkotásában az a pláne, hogy minden végigjátszáskor teljesen új pályaelrendezést kapunk. A procedurálisan generált hajó így soha nem lesz ugyanolyan, a játékosnak pedig újra és újra fel kell kutatnia azokat a tárgyakat és nyomokat, melyek segítségére lehetnek a meneküléskor. És ez még nem minden: a programban háromféle, egymástól teljesen eltérően kinéző és viselkedő szörny kapott helyet, akik közül szintén véletlenszerűen sorsolja ki a program azt a rémséget, „aki" a következő etap során üldözni fog bennünket.

ADATOK

KIADÓ
Team Junkfish

FEJLESZTŐ
Team Junkfish

MŰFAJ
túlélőhorror

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.4 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GTX 285 / ATI Radeon HD 4870 1 GB, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

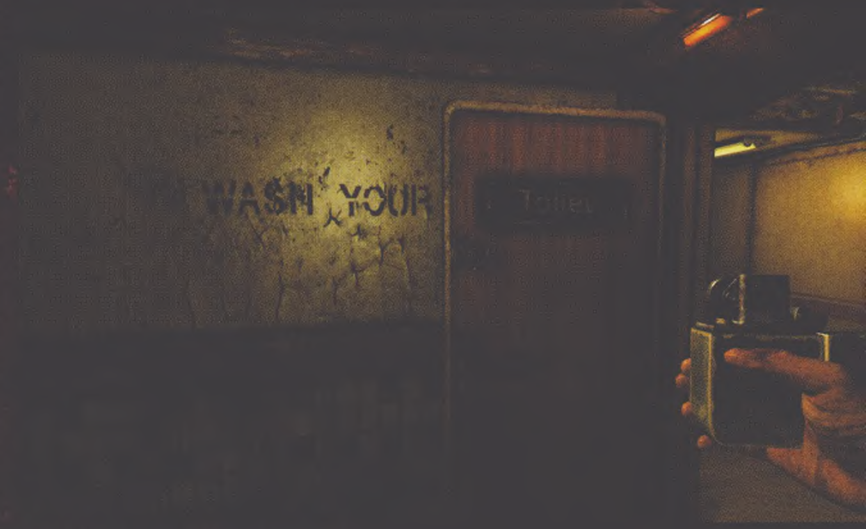
A Monstrum alapötlete kifejezetten érdekes, és a találást is eltalálták, de az élmény inkább frusztráló, semmint rémisztő, ami egy ilyen típusú játéknál nem a legszerencsésebb.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
Jól néz ki, és megvan a maga hangulata.

KONTRA
Idegesítő az egész.

52%



CSEBERBŐL VEDERBE

Elméletben ez egy jó megoldás a bevezetőben is említett problémára, miszerint a horrorjátékok egy idő után monotonná, kiismerhetővé válnak. Hiszen itt minden végigjátszás más és más, az ember pedig tényleg soha nem tudhatja, hogy épp melyik lény vadászik rá, és hová kell mennie ahhoz, hogy életben maradhasson.

Elképesztően sok horrorjáték jelent meg az elmúlt pár évben, de sajnos a Monstrum nem tartozik a jobbak közé.

Van azonban egy bökkenő: a Monstrum annyira random, hogy képtelenség tanulni a hibáinkból, vagy épp hatásos stratégiákkal előrukkolni. A szörnyek viselkedése sem ismerhető ki rendesen, hisz simán előfordulhat, hogy valamelyikkel huzamosabb ideig nem találkozunk. A helyszínek pedig, bár megtartják klausztrofób jellegzetességeiket, teljesen hihetetlennek tűnnek; azért ha valaki járt már nagyobb hajón, fél óra játék után csak röhögni fog a nevetségesen keszekusza folyosókon és helyiségeken. A kacagás persze csak addig tart majd, míg bele nem fut az ügyeletes fenevadba, esetleg elevenen megfő az egyik lyukas csövön kilövellő forró gőztől, netalántán beleesik egy aknába – mindezt teljesen véletlenszerűen. És itt van a kutya elásva: a Monstrum nemcsak, hogy kitanulhatatlan, de frusztráló is, ahelyett pedig, hogy a játékos félelmet érezne, inkább csak idegeskedik a program butaságain.

EGY SZÖRNY MIND FELETT

Kár a Monstrumért, mert egyébként minden más nagyon rendben van a játékkal. A grafika szép, a környezet kellően riasztó, a hangulat pedig egészen kiváló... lenne, ha maga a játékmenet nem szúrná el az összhatást. Sokkal jobb lett volna, ha a fejlesztők hagyják a csudába ezt a procedurális generálósdit, és inkább rendes sztorit, pályákat, meglepetéseket programoznak. Lehet, hogy akkor a Monstrum is egyszeri szórakozást nyújtana, akárcsak a többi hasonló alkotás. Az az egy alkalom azonban megérné a befektetést, ugyanis végtelen számú pálya ide, meglepetés szörnyike oda, ezzel a játékkal sem fog senki többet játszani 2-3 menetnél.

MotoGP™ 15

[ÍRTA BÖJTÖS] **A MOTOROZÁSBAN IGEN TAPASZTALT MILESTONE A WRC-T KÖVETŐEN A MOTOGP-SZÉRIÁT FRISSÍTI FEL ÉVRŐL ÉVRE, HOGY A SPORTÁG SZERELMESEINEK MINDENT MEGADJON, AMI ELVÁRHATÓ. DE VAJON TÉNYLEG A MAXIMUMOT SIKERÜL HOZNI AZ AKTUÁLIS SZEZONNAL, VAGY CSAK AZ ELVÁRHATÓT?**

Screamer, SBK, WRC... az 1996 óta létező olasz fejlesztőcsapat igen impozáns listát tud felmutatni a versenyzős játékok palettáján, amihez bizony (a tavalyi Ride mellett) a MotoGP is csatlakozott egy jó ideje. Az évről évre megújuló licencalapú program tavaly rengeteg okos változtatással, ám majdnem ugyanannyi zavaró hibával jelent meg, ezért kíváncsian vártuk az idei, aktuális verziót, hogy lássuk, egyszeri baklövésről volt-e szó, vagy valami komoly hiba csúszott a számításba, ami apró, gonosz porszemként hátráltatja a gépezet működését.

MIVEL A MŰFAJBAN NINCS RIVÁLISA, EZÉRT NEM NAGYON KELL MEGERŐLTETNIE MAGÁT, ÉS NEM IS TESZI, DE EZ PONT ELÉG IS.

PILÓTÁK A NYEREGBE!

Az egészen ízléses, a megszokottól eltérő stílusú borító kicsit félrevezető lehet, elvégre ha azt gondolnánk, hogy a teljes produktum egy jelentős designváltáson esett át, akkor a menübe jutva egyből kijózanít minket a választék elrendezése. Lényegi nagy változással nem kell számolnunk, vagyis megkaptuk a megszokott Grand Prix, Championship, Carrier módokat, valamint lehetőségünk van osztott képernyős, lokális versenyzésre a barátainkkal, továbbá online is megmérettethetjük magunkat a világ legjobb és legrosszabb versenyzőivel. Száguldozhatunk az idő ellen harcolva, a tavalyi Challenge the Championst pedig leváltotta a Beat the Time, amelynél ezúttal nem a klasszikus pilótákon van a hangsúly, hanem a specifikus vasparipákon – mindegy is, hogyan nevezzük, a lényeg az, hogy az elképzelés hasonló, a körítés mégis más.

LEGYÉL A LEGJOBB

A Milestone eddig is nagy hangsúlyt fektetett az önmegvalósításra és a testreszabásra, ami ezúttal sincs másképpen. Most már alapnak számít, hogy nevünk, nemzetiségünk megadásával, fizimiskánk, ruházatunk és stílusunk személyesebbé tételével vethetjük bele magunkat a kétkerekű száguldozás élvezetébe, méghozzá úgy, hogy a karrierünk teljes egészét az általunk megadott opciókkal vihetjük végig. Eleddig azonban csak a hivatalos felhozatalból választhattunk magunknak csapatot – ennek a MotoGP 15 megjelenésével vége: a Carrier alatt teljesen egyedi teamet hozhatunk létre. Nevünk és logónk megalkotása után, a futamok teljesítésével GP kreditekhez jutunk, ezekből vásárolhatunk be a rendelkezésre álló járműparkból, miközben népszerűségünk növekedésének függvényében keresnek minket a szponzorok is, ami okos döntéseink révén természetesen eredményeinket és a további esélyeinket is javíthatja.

KONKURENCIA NÉLKÜL

Meglehetősen jó helyzetbe kerültek az olaszok, hiszen jelenleg egyeduralkodónak számítanak, bizonyos versenytípusokon belül nincs vetélytársuk – így a MotoGP licenc esetében sem, a tavaly megjelent Motorcycle Clubot pedig még csak véletlenül se vegyük számításba. Ez már csak azért is lényeges, mert nincs alternatíva, amivel szemben sokkal többet kéne nyújtani. Persze nem mondhatni, hogy a Milestone ül a babérjain, elvégre apró változtatásokat mindig eszközölnek az aktuális évad csiszolgatásakor, aminek köszönhetően most is van új játékmód, kicsit részletesebb a látvány (a víztől csillogó aszfaltrészek, a ruhán gyöngyöző cseppek kifejezetten jól néznek ki), ráadásul mindezek mellé a töltési idők is lerövidültek a 14-hez és a Ride-hoz képest. Emellett viszont még mindig a droid módjára, egyszerre és ugyanúgy mozgó, külsőre teljesen hasonló nézők rontják az összképet, a külcsín természetesen továbbra sem hasonlítható egy Forzához (vagy Project CARS-hoz), a játékmenet meg félig arcade, félig szimulátor, ami a segítségek levételével és a nehézség felhúzásával tehető profibbá. Mindezek ismeretében elmondható, hogy igazán komoly, lényegi változások nem történtek, ennek ellenére a valódi rajongók ismételten örülhetnek az aktuális, licencelt szezonnak, míg a nem annyira profik, szolidan érdeklődők talán jobban járnak a tavalyi epizóddal, vagy éppen a valós versenyekhez visszafogottabban ragaszkodó Ride-dal.

ADATOK

KIADÓ **Milestone**
FEJLESZTŐ **Milestone**
MŰFAJ **szimulátor**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-530 2.93 GHz / AMD Phenom II X4 850 3.30 GHz, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 / Radeon HD 6790, 30 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A szezon minden lényeges változtatása egy csomagban, ráadásul e mellé sikerült több fejlesztést is becsempészni.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Kiegyensúlyozott játékmenet, nagyszerű karriermód.

KONTRA
Kevés újdonság, spártai tálalás.

75%

[ÍRTA **OLDERN**] **A Double Fine fejlesztői mindig is híresek voltak arról, hogy játékaik nem álltak be a sorba, és mertek egyediek lenni – még akkor is, ha ez néha azzal járt, hogy a minőség, a fókusz vagy a tartalom volt a vízió és a valóság harcának elszenvedője. A Massive Chalice lenne az első kivétel?**

Kétség sem férhet ahhoz, hogy akinek a lelkét megérintette egyszer az X-Com (mármint az eredeti, a kilencvenes évek elején), az bizony még most is nehezen találja meg azt az összetettséget, a stratégiázás és a taktikázás keverékét, amit az a játék adott neki. A Double Fine fejlesztői nem titkoltan ezt a réteget célozták meg a Massive Chalice című játékukkal – a cím egyébként igen beszédesen írja le a játék történetét. Itt ez a roppant nagy kehely, aminek fel kell töltődnie energiával, és már le is győzted a királyságodat fenyegető torz ellenfeleket. Két bökkenő azért akad. Egy: háromszáz év a feltöltődés ideje, szóval gyors győzelemre ne számíts. Kettő: csak hogy ne unatkozz, a Chalice tudata férfi és női hangban beszél hozzád, segítve, támogatva és persze itt-ott frusztrálva utadon.

Ez a Double Fine második olyan játéka, amely közösségi támogatással készült, és a végeredmény magáért beszél.

TÚL AZ IDŐN

A háromszáz év több, mint egyszerű varázslat, hogy az egész fantasyalap kapjon valami extra ízt: ez az egész játék kerete, hiszen hőseid a hagyományos emberi életkor határait feszegethetik csak – 70-80 év, jó esetben. Nem hősökben, hanem hősök generációiban kell tehát gondolkodnod, és a játék stratégiai része is erre épül fel. Beszélek még egy kicsit X-Com-os párhuzamokban, mert azok könnyen adják magukat: míg ott egy teljes bolygón építettél bázisokat, és menedzselted az igazán halandó katonáidat, addig itt 7-8 megyét kell megvédened a korrupciótól, uralkodókat kiállítva, tapasztalt harcosokat tanítóként és tudósként kiemelve a harcok kötelezettségei alól, és vérvonalakat pátyolgatva talán, csak talán lesz esélyed a győzelemre, vagy legalábbis a túlélésre.

A Massive Chalice egyik legkülönlegesebb tulajdonsága, hogy egyszerre veszi el tőled a hősök miatti aggódást (az X-Commal és a hasonló harcosbabusgató játékokkal ellentétben), hiszen háromszáz év alatt garantáltan több generációnyi katonát „elfogyaszt" majd a háború – és mégis, a hősök személyisége, neme, nemzőképessége, vérvonala ugyanúgy megadja nekik azt az emberi oldalt, ami más játékokból akár még hiányozhat is. Bár a csatákban kíméletlen precizitással kell számolnod mindennel, a harcokon kívül a roguelike-játékokhoz hasonló véletlenszerű események, amik néha igen balul sülhetnek el, alaposan elronthatják ördögi terveidet. Bizarr kettősség az, hogy szinte a harcokban vannak embereid a legnagyobb biztonságban, már ha jó csapatot sikerült kialakítanod.

HARCOLNI MÁRPEDIG KELL

Ha szereted a körökre osztott, csapatalapú stratégiai játékokat, akkor a Massive Chalice harcaiban tökéletesen otthon fogod érezni magad. Az 5-6 képernyőnyi területen ötfős csapatod tagjaival tudsz mozogni, képességeket használni, vagy ezeket kombinálni – a nagyon precíz mélységekről ezúttal le kellett mondani, tehát például nincs olyan, hogy egy körben nem csinálsz semmit, hogy az ellenfél körében nagyobb eséllyel reagálhass. Semmi ilyesmi nincs, fog of war (tehát a nem látott területek jótékony homályba borulása) viszont van, szóval a taktikázást egyáltalán nem kell félretenned. Ami nagyon jót tesz a játéknak, az az opponensek kiléte: az összes fő ellenféltípus igazán goromba mellékhatással bír. Van, aki minden ütés után öt évet öregít (hínnye!), akad, aki a tapasztalati pontodat csökkenti, és olyan is, aki öngyilkos merénylőként robbant, ha támad, és akkor is, ha meghal – és akkor a nagyon goromba, ágyúkkal felérő, vagy épp a karaktereiddel helyet cserélő gólemekről már nem is beszéltem.

A játékban három fő kaszttal indulsz; a harcos-vadász-alkimista trió nagyjából jól betölti az alapvető szükségleteket, aztán a háromszáz év alatt úgy és azokat a tulajdonságokat fejleszted tovább, amelyek a kedvenc kasztjaidnak megfelelnek – alapvetően minden taktika életképes lehet a játékban felfedezhető plusz tárgyak miatt. Hogy csak egy példát említsek: vannak cuccok, amik az öregedés ellen védenek, de van olyan aktiválható tárgy is, amit csatánként kétszer használhatsz, és egy körre

ADATOK

KIADÓ
Double Fine

FEJLESZTŐ
Double Fine

MŰFAJ
sRPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K GAMES)

The Banner Saga
2014 (STOIC)

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LEGYÉL KONZISZTENS

Háromszáz év sok idő, de azért nem annyira sok, hogy szabadon fejlesztgess jobbra-balra, hogy aztán a végjátékban egy semmire sem jó felállás fogadjon. Döntsd el, hogy mely játékstílusra (közelharc, íjászat vagy üvegcséket dobáló alkimisták) akarsz támaszkodni, és fejleszd ki az eszközeiket elsőként! Persze csak egyetlen dologra sem éri meg koncentrálni – de azért ne legyél teljesen szétszórt sem!

TE JOBBRA, ÉN BALRA?

Az ötfős csapatnak megvan az a veszélye, hogy egy rossz döntés következtében hirtelen egyetlen karaktered szorultabb helyzetben találhatja magát – főleg, miután megjelennek a játékban a trükkös, teleportálós ellenfelek. Érdemes egyszerre mozogni a teljes csapattal, vagy ha mindenképp megosztod erőidet, akkor legalább arra figyelj, hogy teljesen egyedül senki se maradjon egy kör végén!

OSZD BE ÉVEIDET

A fejlesztések hosszú évekbe telnek, és nem állíthatod le ezeket, szóval figyelj nagyon oda arra, hogy mit hogyan csinálsz! Ha egy csecsemőt adoptálsz, majd egy 15 éves fejlesztést beindítasz, akkor a csemete lassan harcra kész lesz, mire végzel a fejlesztéssel – fordított esetben azonban még több mint egy évtizeden át nem számíthatsz arra, hogy az ifjú harcos készen álljon a csatamező kihívásaira.

A királyi udvar gondozása már-már grand strategyket idézően mély tud lenni; ilyet se láttunk még a műfajban!

nagyjából megduplázza a harcosod mozgását, ezzel jelentősen kibővítve a közelharcra építő karaktereid lehetőségeit. Hogy mit preferálsz, milyen páncélt, milyen képességeket, az mind a stratégiai részben, az évszázadok alatt kifejlesztett plusz technológiákon múlik. És ez így van rendjén!

MINŐSÉG, KOMPROMISSZUMOKBÓL

Hatalmas dicséret illeti az alkotókat a Massive Chalice prezentációja miatt. Sok fejlesztő választja a minimalista megközelítést akkor, ha a büdzsé nem teszi lehetővé az AAA-játékok által kitaposott ösvényt (hatalmas felbontású textúrák, részletes karaktermodellek), itt pedig sikerült a minimalizmust egyedi, stílusos grafika formájában megvalósítani. Egy percre sem éreztem azt, hogy hiányozna valami, a hiányzó részleteket pedig a képzeletem szépen odapakolta a képernyő képpontjai közé, pont mint régen. Nem csúnya és nem felületes a játék: az összes ellenfél eltérő sziluettel, effektekkel mászik be emlékeid közé, hogy a játék vége felé már egy pillantás alatt fel tudd mérni egy-egy kompozíció veszélyességét. Az effektek, az amortizálódó pályák és a részletes animációk pedig tovább fokozzák a hangulatot, ami így összességében kifogástalan lett. És nem úgy kifogástalan, hogy „ekkora büdzséből ja, elfogadható", hanem úgy, hogy „szórakoztató, változatos, jó nézni és hallgatni". Szóval ezen a fronton semmi gond nincs a játékkal.

Manapság egyre divatosabb az aktív narráció megjelenése – elég csak a Bastionre vagy a Defense Gridre gondolni, ahol valóban rengeteget tett hozzá a hangulathoz a plusz szövegelés. A Massive Chalice ebbe a tortába is beleharapott, majd rohant tovább: az alapok rendben vannak, de 6-7 óra után rengetegszer ismétlődnek a párbeszédek, ami főleg azért gáz, mert sokszor a csend is bőven jó lett volna. Minimum kétszer ennyi rögzített sor kellett volna, hogy ne legyen semmi kifogásom, de azért baj így sincs ezzel a plusz hangulati elemmel. Megint csak az a helyzet, hogy az alapok megvannak, de bővíteni kell még rajta.

FÉLIG ÜRES, VAGY FÉLIG TELI AZ A KEHELY?

Akkor végülis melyik fronton van gond a játékkal? A változatosságot nevezném meg legfontosabb problémának. A nagyjából 10 órás normál végigjátszás persze csak a jéghegy csúcsa: itt a cél újratöltés nélkül, a legmagasabb nehézségi fokozatokon legyűrni a Cadence nevű sötét erőt – erre a célra pedig nem biztos, hogy végig mindenki a játékkal marad majd. A 300 év utolsó ötven évére kezdtem érezni, hogy nagyjából kiismertem a Massive Chalice lehetőségeit, komoly meglepetéseket vagy változatosságot innentől kezdve már nem kaptam. Ennek oka az lehet, hogy kevés fajtájú ellenféllel találkozunk és kevés kasztból válogathatunk (még akkor is, ha a vérvonalak ötvözéséből új hibrid kasztok jönnek létre), és ha összetettebb harcokat akarnék, akkor óhatatlanul meg kellene növelni a parti maximális méretét is, ötről minimum nyolc karakterre. Ha a készítők behozzák az „igazi" varázshasználókat a folytatásban, kiegészítőben, vagy bármiben, több potenciális (esetleg dinamikusan fejlődő) ellenféltípust kapunk, és persze kicsit bonyolítanak a királyságbéli teendőkön is, akkor egy időtlen klasszikussal lesz dolgunk. Addig azonban itt a remek alappal rendelkező, szórakoztató, de hosszú távon bizony kicsit monotonná váló alapjáték. Háromszáz évre épp elég lesz!

ÉRTÉKELÉS

OLDERN

GÉPIGÉNY

1.8 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 8800 / Radeon 3850 256 MB, 2 GB HDD

Sikerült az egyedi alapötletre egy minden elemében helytálló stratégiai játékot összehozni a fejlesztőknek, az unalom azonban így is rátelepedhet a végigjátszásokra.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Egyedi grafika, jó hangulat, remek játékélmény a harcokban és a stratégiai térképen.

KONTRA

Hajlamos elfáradni az egész, többfajta kasztot elbírt volna.

80%

TERVEZZ HOSSZÚTÁVRA

Ne aggódj, ha hőseid még nem érik el a maximális szintet a játék elején – ez nem is cél. A tapasztaltak visszavonulásukkor Standarddá válhatnak, amivel minden más hősödnek folyamatosan bónusz XP-ket adnak, így generációról generációra egyre tapasztaltabb karaktereid és egyre bölcsebb oktatóid lehetnek. Ne sajnáld a tanulást a harcosoktól: a végjátékra szükség lesz mindenki legjobb tudására!

A SORS KEZE

Időről időre előbukkan majd a játékban egy esemény, aminél a játék több lehetőséget is felajánl. Hirtelen partik, felkelések, titkokkal kecsegtető vajákosok – akárhogy is, érdemes nagyon átgondolnod, hogy megkockáztatsz-e egy elbukott régiót vagy egy lesérült harcost az esetleges jutalomért cserébe. Van, hogy egy plusz ereklye megér egy elhunyt hőst, de nem minden esetben. Mérlegelj uralkodóként!

SZÁMOLJ UTÁNPÓTLÁSSAL

A vezetőid, kutatóid egyaránt harcosokból lesznek, így elég egy évtized csata nélkül, és néhány átcsoportosítás után azon találhatod magad, hogy nincs már elég embered a következő harc megvívására. Mindig gondoskodj arról, hogy jöjjenek az utódok, akár természetes módon, akár örökbefogadással – de ha megszorulsz, fedezhetsz fel új hősöket is, még ha sok idő árán is. Minden a tervezésen múlik!

ELŐTTE VOLT AZ ÉLET

Mindig előre nézz: egy 20 éves, hatos szintű harcos mindig értékesebb lesz harcolni, mint egy 40 vagy akár 60 éves, aki épp nyolcas szintű. Ne félj attól, hogy a veteránjaidat lecseréld, inkább gondolj erre úgy, mint szükséges jó – a veteránok mehetnek kutatni és tanítani, a fiatalok pedig egyre erősebb új harcosokként csatlakoznak. Így a játék vége felé a 10-es szint elérése gyerekjáték!

Duck Game

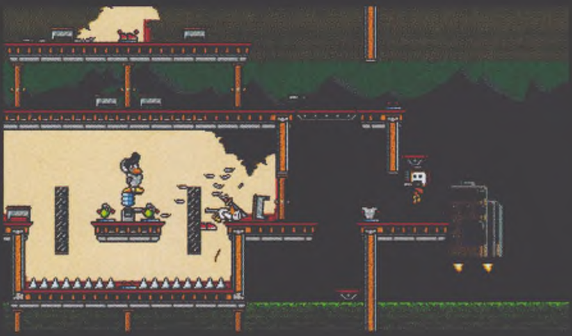
[IRTA MCMACKO] **Bizton mondhatjuk: nincs olyan hónap, amikor ne jönne legalább egy pixelpornóba fulladó indie-játék. A Duck Game a következő versenyző, amelybe a készítők annyi vad ötletet zsúfoltak, ahány hápogást hallani egy kacsafarmon töltött átlagos nap során.**

Túlzás persze azt állítani, hogy a Duck Game pusztán a régi emlékek megidézéséből táplálkozna. A program ugyanis egy arénajáték – amolyan Smash Bros módra –, és ráadásképp olyan mennyiségű őrültséget tartalmaz, amelyet ritkán látunk videojátékban.

KACSAVADÁSZAT FELNŐTTEKNEK?

Nem kell azon csodálkozni, hogy a játék készítője kicsit bátrabban mert nyúlni a humor és a paródia eszköztárához, hiszen a Duck Game hivatalos Adult Swim Games licenc alatt fut, mint ahogy legutóbb a Jazzpunk is tette. Magyarul tele van olyan leginkább felnőtteknek szánt, meghökkentő, de ugyanakkor rajzfilmszerűen ábrázolt poénokkal, amit egy tipikus Adult Swim terméktől várhat az ember. Ám mindez csak a legfelső réteg, a Duck Game-et jegyző Landon Podbielski ugyanis nemcsak a humorfaktorra alapozott: a program tollazatát leszaggatva egy kíméletlen, gyors és sokszínű arénajáték bontakozik ki a szemünk előtt.

Szerencsére az alkotó nem erőlködött a mostanában kötelező roguelike elemekkel, inkább a színtiszta darálásra helyezte a hangsúlyt. A program összeengedi négy kacsának álcázott játékost, akik a legkülönbözőbb fegyverekkel és tereptárgyakkal keseríthetik meg egymás életét. A harcok során előkerül a shotgun, a minigun, egy jégkockavető, de a Világ Leglassabb Pixelágyúja™ sem mindennapi kacsavadászati alkalmatosság. A Smash Brosszal ellentétben itt nem a power up bónuszokra gyúrt rá Landon barátunk (persze azok is vannak), hanem olyan fegyverválasztékra, amellyel Elmer Fuddnak sem kellett volna szégyenkeznie.



ADATOK

KIADÓ
Adul Swim Games

FEJLESZTŐ
Landon Podbielski

MŰFAJ
akció

MULTI
van

GÉPIGÉNY

2.0 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 9.0 VGA, 150 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Jópofa, de olykor-olykor nem elég kiforrott 2D-s arénajáték, amiből nem hiányzik a humor, az egyedi stílus és a picit erőltetett retróhangulat.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Sokféle kidolgozott apró okosság, bónusz single player mód, és egész fain chipzúzda zenék.

KONTRA

Rettentő ronda háttérgrafika, és alkalmanként kaotikus darálásba fulladó 4 fős hirigek.

65%

A Duck Game nemcsak látványában (erre még később visszatérünk), de irányítási szemléletében is követi a régi 2D platform- és akciójátékok stílusát. Magyarul begyakorolt mozdulatokra és tanulási fázisra van szükség, hogy egy becsúszás, falon láncfűrésszel felpattanás (!), majd sikeres fragelés kombóját adott szituációban, a másodperc tört része alatt csuklóból rázzuk ki. A program egy komplett egyszemélyes módot is szentel annak, hogy ezeket a lehetőségeket betanulhassuk.

Tapasztalatunk alapján a Duck Game billentyűzetes irányítása felejtős, egy kontroller kötelezően ajánlott, ha szeretnénk a legtöbbet kihozni a lehetséges mozdulatokból. Sajnos az élelmesen kidolgozott alapokat nem kicsit zavarja meg az a fejetlenség, ami a négyfős haláltusákon zajlik. Az apróságokkal túlzsúfolt pályákon a taktikázástól is sokszor könnyes búcsút inthetünk. A meccsek a kelleténél többször fulladnak káoszba, és mivel az alap játékszabályban nincs respawn, ezért gyakran pikk-pakk vége is a menetnek a kósza lövedékek és robbanások miatt.

#HÁPOGÁS!

Imádjuk a klasszikusokat, de lassan az összes tollunk kihull már a független fejlesztők által erőltetett pixelparádétól. A Duck Game ráadásul nem a konzolos vonulatról merít ihletet, hanem a korai kilencvenes évek Amiga és PC játékainak stílusát képviseli, amivel nem lenne alapvetően baj, de sajnos sem az animációk, sem pedig a (sokszor művészi design oldalról is randa) hátterek nem törekednek a stílusban rejlő lehetőségek mélyebb kiaknázására, miközben gyakran a „bájosan gagyi" kategóriába is át-áthajlik az, amit a monitoron látunk. A hápogásunkat folytathatnánk a zenék lehúzásával, de speciel erre nincs szükség, hiszen az egyszemélyes fejlesztőcsapat finom, ropogós chiptune-jellegű témákat pakolt a kacsadarálás alá.

KACSAMESÉK

Kétarcú játék a Duck Game, mert sok szempontból zseniális, és ha minden klappol, akkor remekül szórakoztat. Adott szempontokat figyelembe véve azonban (letisztultság, látványvilág) volna még mit fejlődnie. Aztán ki tudja – lehet, hogy érdemes neked is egy próbát tenni a játékkal, mert a program Steam-oldala telis-tele van az elégedett felhasználók sokaságával. Mi szóltunk. Kvákk!

Ha a gyerekkorod a nyolcvanas vagy a kilencvenes évekre esett, imádni fogod a Duck Game retró tálalását!

NOT A HERO

[ÍRTA BÖJTÖS] **LEHET ŐRÜLTEBB ÉS BRUTÁLISABB MÉSZÁRSZÉKET KREÁLNI A HOTLINE MIAMI-NÁL? A DENNATON GAMESHEZ HASONLÓAN A DEVOLVER ALÁ BEDOLGOZÓ ROLL7 A NOT A HERÓVAL BIZONYÍTJA, HOGY IGEN: ENNÉL BOLONDOSABB VÉRENGZÉSBEN UGYANIS MOSTANSÁG NEM NAGYON VOLT RÉSZÜNK.**

Az utóbbi években nagy meglepetést okozott az indie fejlesztések között a Dennation Games készítette Hotline Miami, amelyben a vérbő játékmenethez kidolgozott koncepció, tömény esszencia a nyolcvanas évekből, valamint kiforrott trial and error rendszer társult. Ha azt gondolnánk, hogy hasonlóval már felesleges próbálkozni, és az esetleges követők biztos kudarcra vannak ítélve, az OlliOlliért felelős Roll7 tesz azért, hogy újraértékeljük életünket, majd átgondoljuk ezt a feltételezésünket.

SZAVAZZ NYÚL ÚRRA!

Közelegnek a választások, egészen pontosan 22 nap múlva a nép ismét kinyilvánínthatja akaratát, ezért Bunny Lordnak nagy szüksége van a segítségünkre. Bár nem vagyunk hősök, a lőfegyver és az egygombos kivégzés ereje velünk van, ennek hála a nagy eseményig hátralévő napokban 21 misszió vár ránk, amivel ismét főnökünk győzedelmeskedhet. Ez ugyanis városunk nyugalmának egyetlen biztosítéka. Tulajdonképpen annyi lesz a dolgunk, hogy a piszkos munkát elvégezve bevessük magunkat egy adott épületbe, megtisztítsuk a különböző szinteket a bűnözőktől, néha begyűjtsünk vagy megsemmisítsünk valamit, továbbá likvidáljuk Nyúl Úr legnagyobb riválisait (vagy segítsünk elérésükben). Mindezt 2D-ben tehetjük meg, a látványelemek és a zenék pedig a C64 világát, a NES-éra legszebb pillanatait idézik fel, mialatt szó szerint özönlenek a poénok, vicces pillanatok – már a vér mellett, amiből szintén nincs hiány a programban.

FINISH HIM!

A párperces oktatómód pillanatok alatt rávezet minket a lényegre. Van ugyanis egy akciógomb, amivel lőhetünk, illetve kifeküdt ellenfeleinket végezhetjük ki – ahhoz pedig, hogy a mindenfelé jelen lévő célpontok padlót fogjanak, nem kell mást csinálnunk, mint a becsúszást alkalmaznunk. Ezzel elgáncsoljuk a delikvenseket is, valamint árnyékba húzódva ideiglenes fedezéket is találhatunk magunknak. Van még egy újratöltés, plusz egy speciális eszközhasználat (akna, gránát, Molotov), ezenkívül pedig csak rajtunk múlik minden, illetve a reflexeinken. No és persze választásunkon, elvégre újabb és újabb megnyitható karaktereket kapunk, ahogy haladunk előre a kampányban, az egyre elmebetegebb fazonok pedig eltérő képességgel rendelkeznek. Eleinte még lassan, pisztollyal vagy sörétessel lövöldözünk, majd valakivel gyorsabban tudunk haladni, futás közben is puffogtathatunk, szaltózgatunk az eszméletlen ellenfelek felett, pengével oltjuk ki életüket, hogy a közelben álló bandatagok ne tudjanak jelenlétünkről, és a többi. Ha pedig mindezen mozdulatokat kihasználva végre legyűrtük az éppen esedékes pályát, még mindig visszatérhetünk arra, hogy Bunny Lord három extra kérését is teljesítsük, ami az egyre nehezedő programot figyelembe véve sok esetben igen komoly kihívást jelent.

Az öldöklésbe azért sikerült humort is csempészni, a Not a Hero teli van kikacsintgatásokkal és easter eggekkel!

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Roll7

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.0 GHz CPU, 2 GB RAM, 2 GB VGA, 500 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

8 bites indie őrület, amely szabadjára engedi minden alantas ösztönünket.

GRAFIKA:	**70%**
HANG:	**90%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Simulékony irányítása és nagyszerűen működő játékmenete mellett jópofa karakterekkel, nagyszerű poénokkal szórakoztat.

KONTRA

A pályák felépítésük terén egy idő után nem sok újat mutatnak, ha pedig kimaxoltuk a 21 küldetést, nincs komolyabb ösztönzésünk.

73%

VICCES, VÉRES, SZÓRAKOZTATÓ

A Not a Hero az első hét után kifejezetten nehéz lesz; alapesetben 4-5 óra alatt végigfuthatunk rajta, ha pedig mindent teljesíteni szeretnénk, az még pár órát igénybe vesz reflexeinktől függően. A Roll7 alkotása abszolút tükörsimára csiszolt játékmenettel bír, halálunk esetén senki mást nem hibáztathatunk, csak magunkat. Mégis, néha kicsit szívatós egy-egy rész, ami sokaknál kiverheti a biztosítékot, ám szerencsére a poénos megvalósítás és maga a stílus enyhíti kedélyünket: a 8 bites zenék és külső, a nagyszerű karakterek, a hasfalszaggató beszólások és eligazítások/párbeszédek (például Jesus bemutatása) egész egyszerűen folyamatosan lekötik a figyelmünket, és nagybetűs élményt nyújtanak. Komolyabb probléma nincs, maximum annyi, hogy süt a játékról, mi volt a kiindulási pont: természetesen a Hotline Miami. Emellett, bár az árát bőven megéri a Not a Hero, a 21 pálya (84 feladat) és a pár extra nem bír igazi újrajátszási faktorral.

[ÍRTA WILSON] **Porból lettünk, és porrá leszünk – az Atari esetében ez valahogy mégsem akar összejönni, hiszen a 70-es/80-as évek meghatározó kiadója ugyan már többször is kiszenvedett, de valakik, valamiért újra és újra megpróbálják feltámasztani.**

A mostani Atari persze már nem csak, hogy árnyéka korábbi önmagának, de az árnyék másolatának másolata: olyan sokszor cserélődött már a tulajdonosi kör, olyan sokszor változott meg a cég irányvonala, hogy nyomokban sincs kapcsolat a tíz, húsz vagy harminc évvel ezelőtti Atari és a mostani között. A cég jelenlegi inkarnációja 2013 januárjában, az addig három részre szabdalt vállalat csődvédelmének bejelentésekor jött létre, és tavaly júniusban állt új pályára: saját bevallásuk szerint most már egy olyan új közönségre fókuszálnak, amely LGBT-tagokból, kaszinórajongókból és YouTube-erekből áll. Ezek után talán már nem is annyira meglepő, hogy a közelmúltban elstartolt Asteroids-reboot egy hihetetlenül monoton és sótlan sci-fi Minecraft lett, az új Alone in the Dark pedig egy kooperatív játék – úgy, hogy a címben tényleg ott van az, hogy „alone".

SÖTÉTSÉG, RAGADJ EL

Na mármost vagy az Atarinak nincs fogalma az „alone" szó jelentéséről, vagy valaki tényleg azt hitte, hogy az Alone in the Dark-franchise van még annyira ismert és erős, hogy eladjon bármit, amit mögé raknak. Az a bármi jelen esetben márpedig köszönőviszonyban sincs azzal, ami az AiTD egykoron volt – műfajteremtő, hiszen előtte nem nagyon létezett túlélőhorror –, ez ugyanis egy olyan shooter, amely összelopkodta az elmúlt pár év játékainak legjobbnak ítélt elemeit, és megpróbálta egy játékba gyúrni azokat. Nem sikerült.

ADATOK

KIADÓ
Atari

FEJLESZTŐ
Pure FPS

MŰFAJ
akció

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead
2008 (VALVE)

Resident Evil: Operation Raccoon City
2012 (CAPCOM)

Az Illumination alapját elsősorban a hasonlóan színvonalas Resident Evil: Operation Raccoon City, illetve az Alan Wake és a Left 4 Dead adja. A legelsőből a különálló missziókra és a többjátékos felépítésre osztott „kampány" érkezett, a másodikból a harci mechanika, a harmadikból pedig a pályák egyes elemeinek randomizálása.

Alaposan tanulmányozzátok át ezt a képet, mert a nettó négyfajta ellenfélből ez az egyik. Ugye, milyen eredeti?

Mit jelent az, hogy különálló missziók? Azt, hogy az Illumination nem hagyományos narratívával rendelkező játék, sőt, tulajdonképpen története sincs. Az a nyúlfarknyi magyarázat, ami akad, konkrétan a küldetések legelején, egy szöveges ablakban (!) jelenik meg, ugyanis nemhogy narrátorra nem futotta, de még csak szinkronra sem. Elvileg a főszereplők kommentálják a helyszíneket és az eseményeket, de ezt a képernyő bal alsó sarkában, egy párcentis csíkban (!), kizárólag írott formában teszik, ráadásul mindegyikük pontosan ugyanazt mondja.

A NÉVTELEN HŐSÖK

Ácsi, több szereplő? Na, igen, ez megint egy olyan elem, ami teljesen idegen a sorozattól, bár igazából a „szereplő" szó használata is túlzás, ugyanis a négy karakter tulajdonképpen csak annyiban tér el egymástól, hogy máshogy néznek ki és más a felszerelésük, de személyiségük egyáltalán nincs, sőt, még arra sem telt a fejlesztőktől, hogy embereink képességei kiegészítsék egymást. Vagyis ha valami megmagyarázhatatlan okból nem egyedül, hanem többedmagunkkal vágnánk neki az Illuminationnek, nem kell leosztani a szerepeket, mert a szereplők nem nevezhetők a hagyományos értelemben vett társaknak. Ott van például a boszorkány, aki képes villámokat szórni; logikusnak tűnne őt a pappal párosítani, aki a szenteltvíz erejét is bevetheti, hiszen még videojáték-logikával is kijön, hogy ha valami nedves dologra áramot küldünk, az többet kellene, hogy sebezzen. Na, ilyenről egyáltalán nincs szó, itt mindenki névtelen, jellegtelen, szívtelen hústömeg, és az egyetlen cél is igazából a hordában özönlő ellenfelek legyőzése, illetve a „feladatok teljesítése".

Miért az idézőjel? Mert a maroknyi misszió gyakorlatilag mindegyike FedEx-feladatokat ad, vagyis el kell rohanni egyik pontból a másikba, aztán vissza, ezt ismételgetve akár egy tucatszor is. Általában elektromos kábeleket (!) kell felszedni, és azokat visszacipelni egy adott pontra, hogy elinduljon

egy generátor, vagy kinyíljon egy ajtó... és ez pont annyira izgalmas a játékban, mint leírva, főleg sokadszorra.

Elvileg a Left 4 Deadből nyúlt véletlenszerűség ezen lenne hivatott segíteni, de az igazából annyira jelentéktelen, és annyira elhanyagolható formában van jelen, hogy külön talán megemlíteni sem kéne. Valójában csak annyi változik, hogy bizonyos ajtók csak adott karaktereknek nyílnak meg, de hogy kinek, azt már nem jelzik sehol, úgyhogy muszáj végigpróbálni mindet, és reménykedni, hogy sikerül a továbbjutás.

SZUPERIMPEK

Az izgalmat ugyanis ez adja, hiszen az ellenfelek soha, egy másodpercre sem pihennek, ha kell, még egy szakadék mélyére is követik a célpontjukat. Igen, ennyire buták, ráadásul baromi rosszul néznek ki, és totál el is ütnek az Alone in the Dark világától: kábé úgy festenek, mint a Doom Tornado démonjai, lévén úgy két fajta van belőlük. Az, amelyik csak csapkod, és az, amelyik a csapkodás mellé még mérget is köp. Megsebezni nem is lehet őket egyszerűen, ahhoz fény alatt kell lenniük – vagyis a tervezők ezt lopták az Alan Wake-ből. A probléma ezzel csak annyi, hogy ott rendes hordák voltak, több támadási fázissal bíró ellenfelekkel. Ezzel szemben itt van egyfajta csapkodás, és ennyi: agyatlan, buta drónok, akik ha elveszítik az összes életerejüket, egyszerűen összeesnek. Igen, ez épp annyira nevetségesen néz ki, ahogy hangzik. Gyakorlatilag bárhol és bármikor megjelenhetnek, akár a hátunk mögött is, és szinte mindig tömegben közlekednek, ami az elsősorban zárt, szűk helyekre építő pályadizájnnal kombinálva totális frusztrációt eredményez, és igazából sokkal kifizetődőbb szimplán elfutni mellettük, mint leállni velük harcolni.

Ennek több oka is van: egyrészt, mert lőszerből ugyan bőven akad, de a fegyverek lassúak, lomhák, és szinte alig sebeznek. Sem fizikai, sem hang-visszacsatolást nem adnak, olyan érzés velük lőni, mint egy vízipisztollyal, ami egy erre alapozó akciójáték esetében nem éppen pozitívum. A másik ok, hogy futni csak elképesztően rövid ideig lehet, az Evil Withinhez hasonlóan a főszereplők itt is tüdőbajban szenvedő potenciális láncdohányosok, akik három méter sprint után már az életükért könyörögnek. Pedig futni egyszerűen muszáj, mert az egymástól pár méterre elhelyezkedő lámpák csak pár másodpercig élnek, utána be kell nyomni a következőt, különben nem lehet kordában tartani a szörnyeket. Legalábbis Normal fokozaton: a nehézségi szintek közti különbség jelen esetben kimerül a spawnoló ellenfelek mennyiségében. Easyn szinte konganak az ürességtől a pályák, ennél magasabb fokozaton meg túl sok van belőlük.

Ez értelemszerűen már a „kampányban" is problémát okoz, de igazán durván az Illumination fő vonulatában, a multiplayerben jön ki, hiszen az egész „sztori" letudható akár négy fő közreműködésével is. A probléma ezzel csak az, hogy a világon senki sem hajlandó illuminationözni: hivatalos szerverek nincsenek, csak a vásárlók által létrehozottak, azok száma viszont a kiadást követő hetekben végig nulla volt. Kereken: vagy senki sem vette meg a legújabb Alone in the Darkot, vagy olyan sokan használták ki a Steam új visszafizetési programját, hogy kevesebb mint két óra után inkább mindenki visszakövetelte a pénzét.

Vannak a rossz rebootok, és vannak az olyan aberrációk, mint amilyen az új Alone in the Dark lett. Klasszikust így ne élessz fel!

Érthető: nem túlzás azt mondani, hogy az Alone in the Dark: Illumination nemcsak az elmúlt pár év, de minden idők egyik legborzalmasabb, legrondább játéka, vagy inkább pénztemetője. Hiába volt korai hozzáférés programban, semmit sem fejlődött azóta. Nemhogy az Alone in the Dark nevére nem szolgált rá, de igazából arra sem, hogy akár egy brutális leárazáskor a kosarunkba rakjuk – bár elrettentő példának, vagy egy jó viccnek nem rossz. Csak annak egy csöppet drága.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.3 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 460 GTX vagy Radeon 6850, 15 GB HDD

Semmi köze a korábbi Alone in the Dark játékokhoz, ami nem lenne baj, csakhogy önmagában sem állja meg a helyét, mivel egyetlen értékelhető eleme sincs.

GRAFIKA: **30%**
HANG: **5%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **5%**

PRO

Ha kevesebb mint két órát játszol vele, visszakérheted a pénzed a Steamen!

KONTRA

Értékelhetetlen játékmenet, botrányos tálalás, kritikán aluli koncepció, és egyedül a sötétben... többedmagunkkal.

10%

Batman: Arkham Knight

[IRTA WILSON] **BÚCSÚT INTENI MINDIG NEHÉZ, FŐLEG HA EGY OLYAN SOROZATRÓL VAN SZÓ, MINT AZ ARKHAM, AMELY EGY ADDIG SZINTE TELJESEN ISMERETLEN FEJLESZTŐCSAPATOT REPÍTETT A NAGYOK KÖZÉ, ÉS EGYÚTTAL AZT IS MEGMUTATTA, HOGY LEHET LÁTVÁNYOS, TARTALMAS ÉS SZÍNVONALAS IS EGY KÉPREGÉNY-ADAPTÁCIÓ.**

A nyolcvanas-kilencvenes években nevelkedett generáció számára a képregény-adaptáció az, mikor esetenként nagynevű sztárnak számító színészek méretes gázsiért beugranak a ZS-eszköztárral készített mockbuster-szerűségekbe, hogy úgy formáljanak meg általuk teljesen ismeretlen karaktereket, hogy az a lehető legkevésbé hasonlítson az eredeti alapanyaghoz. A Jean-Claude Van Damme-féle Street Fighter-katona, a Bob Hoskins karrierjét befeketítő Mario-adaptáció világában pedig az sem volt meglepő, hogy videojáték-átirat címén általában ugyanezek kivonatolt változatát kaptuk meg, ahol pont annyira volt hű az adaptáció az alapanyaghoz, hogy ha kicseréltük volna a neveket valami fiktívre, akkor megkapjuk az adott műfaj sablonját, lényegében összeollózott panelek sorozatát. Ha pedig tartjuk magunkat ahhoz, hogy a 2004-es The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay volt az első igazán színvonalas, videojátékként is fantasztikus filmátirat, akkor azt is kijelenthetjük, hogy a képregény-adaptációk közel tökéletes videojátékosításának időszámítása a 2009-es Batman: Arkham Asylummal kezdődött, amely nemcsak tökéletesen időzítve került a piacra, meglovagolva a Nolan által beindított Batman-mánia egyre magasabbra hágó hullámait, de közben létre is hozott egy mikrouniverzumot az akció-kalandjátékok műfaján belül, ezer és ezer témához passzoló, végtelenszer újrahasznosítható harcrendszerrel, a nyolcvanas évek 8 és 16 bites játékait idéző pályafelosztással, és az aktuális kor csúcstechnológiájának (Unreal Engine 3) csúcsra járatásával. Hogy ez a formula mennyire jól sikerült, azt remekül példázza, hogy az AA óta eltelt hét esztendő alatt gyakorlatilag nem nagyon kellett hozzányúlni a vázhoz és az alapokhoz, így az Arkham Knight is inkább elődje feljavított változata. Annak viszont majdnem tökéletes.

Egy sorozat sokadik epizódja ritkán hoz újdonságot, de az Arkham Knight azért tartalmaz párat.

ADATOK

KIADÓ **Warner Bros.**
FEJLESZTŐ **Rockstady**
MŰFAJ **akció-kaland**
MULTI **nincs**

STÍLUSMINTA

Batman: Arkham City 2011 (WARNER)
Batman: Arkham Origins 2013 (WARNER)

VISSZA A VÁROSBA

A bevezetőből így már kitalálható, hogy az Arkham Knight közvetlen folytatás, méghozzá az előző Rocksteady-játéké, a 2011-es Arkham Cityé, ahol – és aki esetleg kihagyta, ugorjon egy kövér bekezdést – Batman legnagyobb nemezise, Joker végre a fűbe harapott. Ideje volt, hiszen Batman-játék Joker szereplésével legalább annyira kreatív, mint shootert vagy stratégiát készíteni a második világháborút felhasználva. Erre jön az Arkham Knight... és megint szerepel benne Joker. És hogy ez miért nem baj? Mert a Rocksteady egész egyszerűen zseniálisan oldotta meg a dolgot: Joker tényleg halott (olyannyira, hogy az első interakciós lehetőség a

A képregény ismerői számára az Arkham Knight kiléte egy percig se lesz nagy kérdés, de a többiek azért meglepődhetnek.

HARLEY TÖRTÉNETE

Az előrendelők zöme egy jelenleg sehogy máshogy nem megvásárolható letölthető tartalmat kapott a játék mellé: a Harley Quinn Story Pack egy nettó 30 perces kis kiegészítő a címszereplő hölggyel a főszerepben, aki picit lopakodva, de inkább harcolva próbálja feldolgozni Joker halálát. Sajnos a DLC minősége nem veri az egeket, a sztorihoz sem ad túl sokat hozzá, így aki lemaradt róla, nem veszít semmit azzal, ha csak akkor jut hozzá, míg külön is megvásárolható lesz.

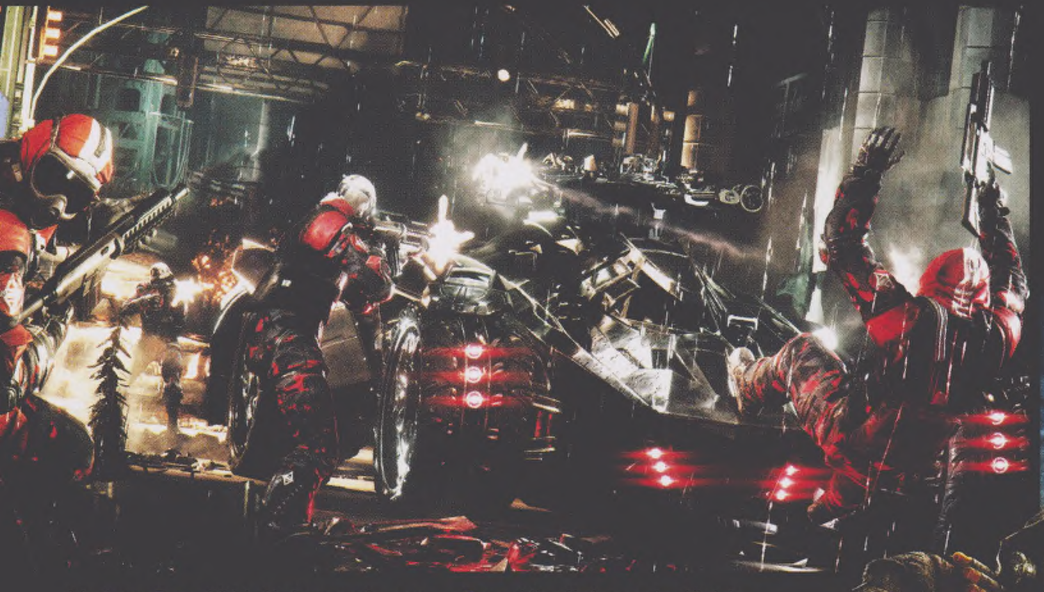
krematórium bepöccintése a bohóc hullája alatt), legalábbis testben, lélekben ugyanis még mindig a Sötét lovaggal van. Batman és Gotham lakosainak legnagyobb pechére Madárijesztő visszatért, hogy minden eddiginél barátságtalanabb gázzal fenyegesse meg a várost – miután egy kávézó gyanútlan vendégeit szó szerint felemészti a méreg, másnapra Gotham teljes egészében kiürül, hogy utcáit, épületeit ismét átadja a bűnözőknek és a legismertebb gonoszoknak. Persze Batman most is hátramarad, hogy egymaga tisztítsa meg a környéket, csakhogy ő is áldozatul esik a matériának... és onnantól kezdve folyamatos hallucinációk kísérik útján – például állandó társul szegődik mellé Joker, hogy minden helyzetet a hozzá méltó szarkazmussal és beteg, fekete humorral kommentáljon.

Jó ötlet gyakorlatilag újra lejátszani az Arkham City történetét, részben ugyanazon a helyszínen? Első látásra nem feltétlenül. Kár lenne tagadni, hogy az Arkham Knight nem adagolja bőségesen az újdonságokat, de szerencsére ez nem annyira érezhető, mint az egyértelműen a második és a távolban lévő harmadik rész közti űr kitöltésére hivatott Origins, amely cakompakk kínálta újra tálcán Gotham már unalomig ismert részeit.

Az Arkham Knight ezt már csak azért se teheti meg, mert jó pár esztendő telt el az Arkham City óta, nagyot ugrott a technológia, nagyot ugrottak az elvárások is, és szerencsére a Rocksteady fantáziája is megszaladt – az itteni Gotham három kifejezetten nagy szigetből áll. Ezeket alapjáraton felhúzott hidak kötik össze, Batman egyik feladata így a továbbjutás biztosítása, illetve a szigetekre befészkelt ellenfelek lepofozása. Maga a helyszín egész egyszerűen fantasztikus lett, tökéletesen keveri Gotham városának ezer gótikus és art deco stílusát a modern felhőkarcolókkal és üvegpalotákkal, valamint a BioShockot idéző ezernyi neontábla fényével. Már a városra nézni is jó – van is mód bőven, hiszen Batman elképesztő magaslatokba juthat fel –, hát még bejárni az utcáit. Minden szigetnek megvan a maga karaktere és stílusa, már ránézésre tudja az ember, épp hol jár, főleg, mert menet közben belefut az olyan kihagyhatatlan épületekbe, mint az Ace vegyipari telep, vagy a Wayne-torony.

TRABANTTAL SZÁLLNI...

És mindez megtehető nemcsak a hagyományosnak számító vitorlázással és az épület-kiszögellésekről való elrugaszkodással / lendületgyűjtéssel – de a Batmobillal is! Három játék kellett hozzá, ám a Rocksteady végre teljesítette azt, amire mindenki az első rész óta vágyott: vezethetővé tette Batman ikonikus járművét, sőt, még ennél is továbbment, hiszen nem pusztán előre rögzített, agyonszkriptelt jelenetek alatt lehet a volán mögé pattanni, hanem bármikor. Az Arkham Knight ízig-vérig sandbox játék, sokkal inkább, mint az Arkham City volt, és annyira Batmobil-kompatibilis, hogy igazából ha tényleges főszereplőt kellene találni az új felvonáshoz, az nem Batman, Madárijesztő vagy maga az Arkham Knight lenne, hanem a négykerekű jármű.

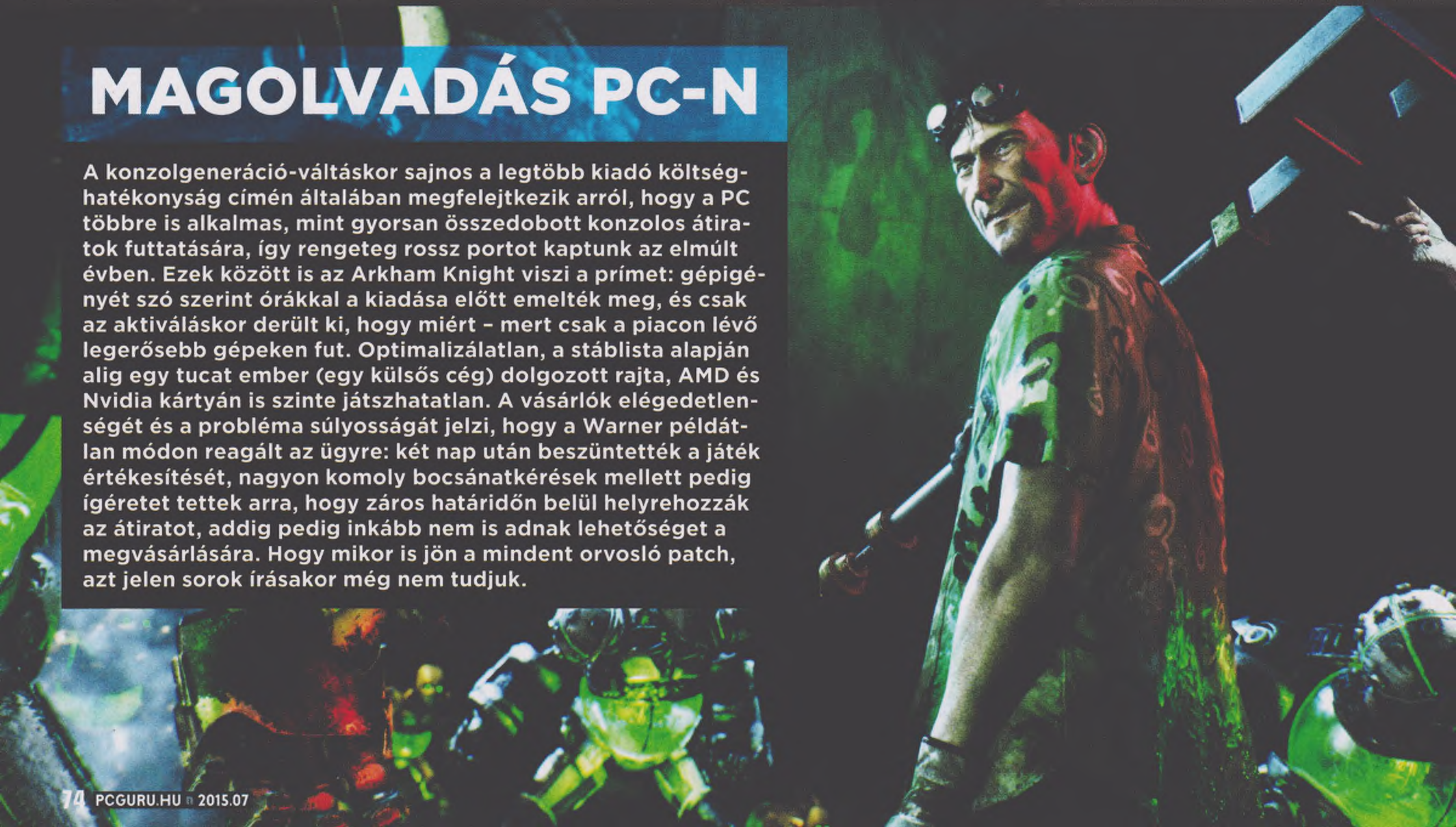


A kedvenc Batmobil kérdésére ezer és ezer választ lehet adni: olyan ez, mint egy jó nő vagy pasi, mindenkinek más jön be – az viszont egész egyszerűen vitathatatlan (na jó, nem az), hogy az Arkham Knight járgánya az egyik legjobb, amely a Batman-univerzumban szerepelt. Olyan drabális tank, mint a Nolan-féle filmekben, viszont nem úgy néz ki, mint egy itt-ott átalakított, páncélozott, rakétameghajtású talicska, hanem egy formatervezett, a funkcióit is tiszteletben és szem előtt tartó remekmű, amely két másodperc alatt tud átváltani egy minden terepre alkalmas járműből egy fegyverekkel dugig tömött tankká. Ez igazából nem is túlzás, hiszen a Batmobil második formája tényleg egy tank, amely csak oldalazni tud (azt mondjuk négy irányba), cserébe viszont van rajta gépágyú és gépfegyver is, több rétegű páncél, vonóhorog és katapultülés is.

Ezt a fantasztikus repertoárt Batman kénytelen is kihasználni, egyrészt a Rocksteady néha talán túlzásba eső, a Batmobilt túlságosan is előtérbe toló missziótervezése, másrészt a Gothamet ellepő drónautók túlereje miatt. Minden szigeten adott számú járőrkocsi, erősen páncélozott csapatszállító, illetve szinte sebezhetetlen tank található – ezek elpusztítása ugyan valamennyire opcionális, de a történet egy-egy pontján egyszerűen kötelező, és ezt kizárólag tankmódban lehet megtenni, a Batmobil alaphelyzetben ugyanis nem tud lőni.

SZEREP-JÁTÉK

Persze a tankmód nem jelent sérthetetlenséget, sőt, aki nem figyel, nem kerüli ki az ellenfél jó előre látható lövedékeit, gyorsan fűbe haraphat – természetesen a Batmobil továbbfejleszthető, sőt, kötelező is. Az Arkham Knight fejlődési rendszere a sorozat eddigi legkomplexebb darabja, a megszerzett Wayne-pontok kereken hat kategóriában szórhatók el. Külön fejleszthető a Batmobil páncélzata és fegyverzete, Batman képességei és a kütyüi, a harcmozdulatok, illetve maga a viselt öltözet. Utóbbi természetesen ismét új, de a mostani dizájn nem tér el drasztikusan a hagyományos Batman-ruhától, csak épp sokkal modernebb, robosztusabb, mint az eddig viselt darabok. A megnyitható dolgok a képességfán eltérő összegbe kerülnek, a legolcsóbb egy, a legdrágább pedig akár nyolc Wayne-pontba is kerülhet, de a



MAGOLVADÁS PC-N

A konzolgeneráció-váltáskor sajnos a legtöbb kiadó költséghatékonyság címén általában megfelejtkezik arról, hogy a PC többre is alkalmas, mint gyorsan összedobott konzolos átiratok futtatására, így rengeteg rossz portot kaptunk az elmúlt évben. Ezek között is az Arkham Knight viszi a prímet: gépigényét szó szerint órákkal a kiadása előtt emelték meg, és csak az aktiváláskor derült ki, hogy miért – mert csak a piacon lévő legerősebb gépeken fut. Optimalizálatlan, a stáblista alapján alig egy tucat ember (egy külsős cég) dolgozott rajta, AMD és Nvidia kártyán is szinte játszhatatlan. A vásárlók elégedetlenségét és a probléma súlyosságát jelzi, hogy a Warner példátlan módon reagált az ügyre: két nap után beszüntették a játék értékesítését, nagyon komoly bocsánatkérések mellett pedig ígéretet tettek arra, hogy záros határidőn belül helyrehozzák az átiratot, addig pedig inkább nem is adnak lehetőséget a megvásárlására. Hogy mikor is jön a mindent orvosló patch, azt jelen sorok írásakor még nem tudjuk.

Az Arkham Knightban látott Batmobil elképesztően jó járgány, funkcionalitásban és külsőben is köröket ver mindenre.

továbbjutáshoz, az életben maradáshoz egyszerűen nélkülözhetetlen a folyamatos szintszerzés és fejlődés.

Nem mintha az Arkham Knight nehéz lenne, sőt, igazából bármely korábbi Arkham-játék kiröhögné. A közelharcokat nagyon nehéz elveszíteni, és a Batmobilos csaták is csak a játék vége felé, a brutális túlerő miatt kemények, de amúgy csatában elhalni baromi nehéz. Mi ennek az oka? Egyrészt az, hogy hiába van esetenként sokkal több ellenfél a képernyőn, mint az előző három alkalommal, különlegesebb figurákból – marcona brute-okból, fegyvert forgató katonákból, az elhullottakat feltámasztó medicekből – valamennyire kevés van, és ellenük is sokkal hatékonyabban lehet küzdeni Batman egy-két új cuccának hála.

A kütyük száma ugyanis drasztikusan megugrott, teljesen a háttérbe szorítva az olyan hagyományosnak mondható darabokat, mint a kötélkilövő vagy a robbanógél. A leghasznosabb a Distruptornak hívott, alapjáraton csak három lövedékkel rendelkező fegyver, amivel például deaktiválhatók a távolból az ellenfélnél lévő lőfegyverek, az utánpótlást biztosító ládák, sőt, a készülék magasabb szinteken a mediceket, a stunoló katonákat és a komoly fenyegetést jelentő drónokat, illetve azok kezelőit is ki tudja iktatni.

Nagy segítséget jelent az is, hogy az Arkham-szériára jellemző, puzzle-szerű, gondolkodást igénylő harci helyzetek száma is megcsappant: jobbára csak a mellékküldetésekben jut ezeknek szerep, a történetet követve inkább csak nyílt színi konfrontációkba lehet belefutni. Baj ez? Igazából nem, az Arkham Knight ennek hála jóval pörgősebb, tempósabb, és a leírtakkal ellentétben a váltás egyáltalán nem megy Batman karakterének kárára, hiszen továbbra se öl, nem egy mészáros, okosan, megfontoltan ugrik bele a veszélyes helyzetekbe. Kivéve, amikor nem, és öngyilkos misszióra vállalkozik, de hát pont ezért szeretjük, nem igaz?

BŰN-ÜLDÖZÉS

Ilyen és ehhez hasonló helyzetekből pedig akad bőven az Arkham Knight kifejezetten hosszú, alsó hangon is legalább 15 órás története során, és ebben még benne sincsenek a mellékküldetések, amikből valami piszkosul sok van – pont háromszor annyi, ahány az Arkham Cityben, hiszen mindhárom területre jutott. Van egy úgynevezett „Most Wanted" csomag, ahol Gotham legelvakultabb gonosztevőinek a nyomába eredhetünk: Kétarc és Pingvin most is tiszteletét teszi, és Rébusz is közel 200 feladvánnyal vár, de mellettük még feltűnik pár olyan alak is, akik elsősorban csak a képregényolvasóknak mondanak valamit. Ezek szinte mindegyike 4-5, egyenként 20 perces szakaszból áll – ezeket hivatottak kiegészíteni a hagyományosabb mellékküldetések. Ilyen az Assassin's Creed-sorozatra emlékeztető őrtorony-kiiktatás, bombák hatástalanítása, őrjáratok lekapcsolása, őrposztok szétverése, és ezáltal a gothami rendőrség pincéjében található börtön feltöltése félszáznál is több rabbal.

Ezek láttán talán már érhető, hogyan és miként is érheti el a játékidő a félszáznál is többet – igaz, nem feltétlenül csak azért, mert annyira jó az Arkham Knight tartalmi oldala (pedig az), hanem mert bizonyos módon rá is kényszerítenek, a teljes befejezést ugyanis csak akkor kapjuk meg, ha szó szerint mindent megcsinálunk. Persze a történetnek amúgy is vége szakad, de csak úgy kerül fel a pont az i-re, úgy lesz kerek az egész, ha a fő események utáni videót is meg tudjuk nyitni. Ez a legkevésbé sem elegáns megoldás, a Rébusz-trófeák például már önmagukban sokakat ki fognak kergeti a világból, de azért is igazán fájó, mert az Arkham Knight története egész egyszerűen zseniális. Bár a nagy rejtély, az Arkham Knight kiléte sajnos már a sztori felénél kikövetkeztethető, és egy-két fordulat is túlságosan sablonosra sikeredett, de a Rocksteady történetmesélése még mindig mesteri, a sztori utolsó harmadának találására pedig már jelzők sincsenek.

Na jó, itt van egy pár: felejthetetlen, marandó, és talán a legjobb játék, amit a Rocksteady valaha csinált, annak ellenére, hogy első és második ránézésre is csak egy tökéletesített Arkham City. De hát ilyen történettel, ilyen találással, ilyen újításokkal nem is búcsúzhatnánk méltóbban Batmantől.

A Rocksteady Arkham-trilógiája olyan pompázatosan ér véget, mint ahogy annak idején elkezdődött.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-750, 2.67 GHz / AMD Phenom II X4 965, 3.4 GHz, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 660 2 GB / AMD Radeon HD 7950 3 GB, 45 GB HDD, 64 bites Windows 7/8

A Batman: Arkham Knight a Rocksteady közel tökéletes búcsúja Batmantől: döbbenetesen szép, elképesztően hangulatos, lebilincselően jó, és dugig van tömve tartalommal.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Fantasztikus, de sok meglepetést nem tartogató sztori, Batmobil, überhangulatos város, zseniális narráció, döbbenetes látványvilág.

KONTRA

Grindelés mögé rejtett teljes befejezés, alapvetően egy Arkham City 1.5, néha erőltetett a batmobilozás.

90%

95%
TESZT

www.pcguru.hu/teszt/batman-aa

Ha kíváncsi vagy a Rocksteady-féle Arkham-trilógia első két epizódjára, az első két Arkham-játék minden részletre kiterjedő tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe az oldalt látható linkeket.

95%
TESZT

www.pcguru.hu/teszt/batman-ac

TECHNOBABYLON

[ÍRTA KREDENC] **A Wadjet Eye nevével fémjelzett játékokkal viszonylag biztosra mehet az ember, mert általában azt kapja, amire számít: kiváló sztori és narratíva, remek szinkron, kielégítő puzzle-elemek, és egy szolid retró-feeling a kellemesebb fajtából.**

Igaz ez, akár Dave Gilberték saját műveiről van szó (lásd: Blackwell-széria), akár az általuk felkarolt alkotásokról, mint a Gemini Rue vagy a Resonance – és mindezek mellé bátran odaállítható a Techobabylon, egy apró londoni indie stúdió alkotása. Sőt, nemcsak melléjük állítható, de az is kijelenthető róla, ami a fentiekről: hogy az utóbbi idők egyik legjobb kalandja, minden hibájával és csiszolatlanságával együtt.

TRANSZBA ESVE

A játék 2087-ben játszódik Newtonban, amelyet egy mesterséges intelligencia irányít. Műfaja szerint tehát cyberpunk, és érezhető is, hogy az alkotók bőven merítettek a vonatkozó irodalom alapműveiből – szerencsére, mert a könnyed ecsetvonásokkal felfestett disztopikus társadalomrajz tökéletes alapot szolgáltat a történethez. Mi több, a Technocrat Games zseniális dramaturgiai érzékkel filmszerűvé formálta a játékot, sokszálú cselekménnyel, több, kiváló jellemábrázolással életre keltett szereplőt a kezünkbe adva, remek váltásokkal, visszaemlékezésekkel – tényleg olyan, mintha egy mozit néznénk, és az élmény is épp annyira erős. Csak ez a mozi 8-10 órán át tart, több helyen is ránk bízza egyes karakterek életét, bizonyos események kimenetelét, sőt befejezésből is kétfélét kínál.

Főhősből is kettő van; egyikük Latha, aki a város gettójában él, és függő: életének jó részét a Trance nevű virtuális térben tölti, amely afféle Mátrix, ahol új személyiséget ölthetsz magadra. Sokan menekülnek a valóság elől e „másik életbe", a fiatal lány viszont igazi profi, egy olyan hacker, aki a wetware nevű szintetikus neuronszövet segítségével képes behatolni bármely MI vezérelte szerkezetbe. Másikuk az ötvenes éveiben járó Dr. Charles Regis, a génmanipulálás professzora, kinek feleségét két évtizede egyik munkatársa megölte, emiatt emberünk elhagyta pályáját, és a bűnüldözésnek szentelte életét. Társával épp egy Mindjacker nevű gyilkos nyomában jár, aki fontos emberek elméjéből gyűjt információkat, véres módon. Latha és Regis útjai aztán keresztezik egymást, hogy egy nagy csavarral érjenek el a finálé(k)ig. Mindezt egy percnyi megállás nélkül, pörgős dramaturgiával, kiváló narratívával, és a Wadjet Eye-féle kimagasló hangszínészi teljesítménnyel.

ADATOK

KIADÓ
Wadjet Eye Games

FEJLESZTŐ
Technocrat Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Moziélményt nyújtó, retró stílusú cyberpunk kalandjáték, amely apróbb hibái ellenére még a műfaj klasszikusaival is összemérhető.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

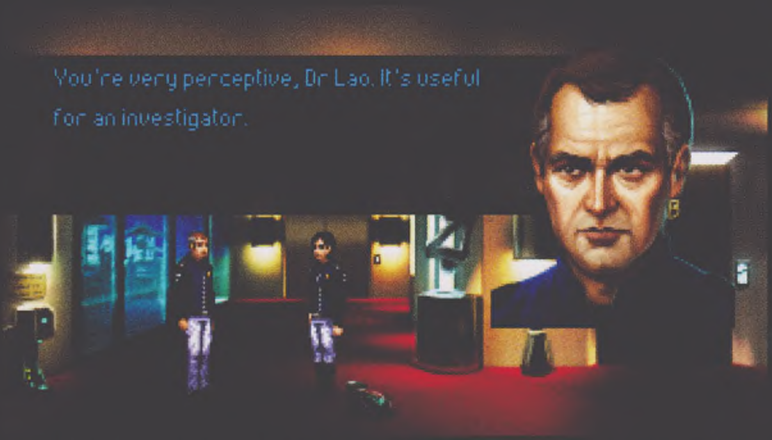
PRO

Kiváló narratíva és sztori, szerethető szereplők, nagyszerű zene és szinkron, kellemes grafika...

KONTRA

...amely persze sokaknak „kevés" lehet, és van pár csiszolatlanság is.

88%

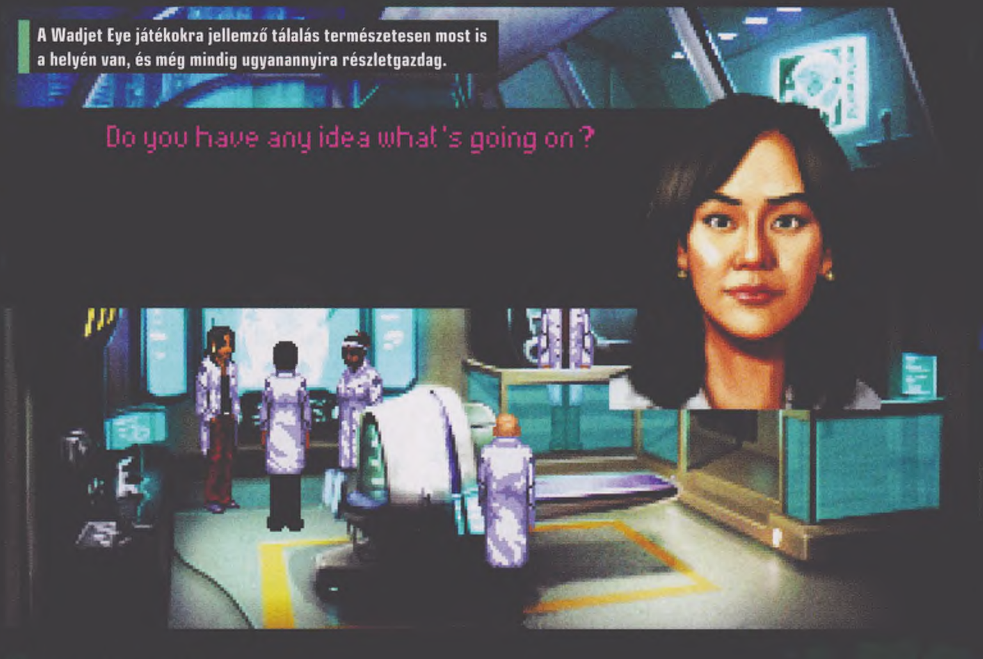


MESTERMUNKA

Mindezek miatt lehetne most siránkozni azon, hogy ez a nagyszerű sztori nem látványos körítésben kel életre, hanem az Adventure Game Studio limitált erőforrásokat biztosító keretrendszerében. Lehetne, de felesleges, mert a grafikusok kihozták a maximumot a motorból, hangulatos, szerethető a látványvilág, ráadásul a dialógusok alatt mimikával megjelenített arcok kerülnek a képernyőre, ami a szinkronnal és a szinte tökéletes zenével bőven ellensúlyozza a mindezt.

Ami a kalandelemeket illeti, a játék erősebben épít a narratívára, így a műfaj alapvetéseit kapjuk meg: beszélj mindenkivel, szedj össze mindent, kombináld a tárgyakat egymással és a környezettel. Sok cucc sosem lesz nálad, a helyszínek sem nagyok, úgyhogy nehéz elakadni (csak ne feledd: Latha átmehet a Trance-ba, ami egy plusz réteget ad mindehhez). Igazán nagy fejtörés a játék végén vár rád, amikor szabadon válthatsz három szereplő között, de a teendőid jó része szerencsére logikus. Ami a legfőbb negatívum, hogy a kétféle lezárás felé vezető elágazás nincs kihangsúlyozva, így ha nem figyeltél a történetre, könnyen elsiklasz majd felette.

Apropó odafigyelés: sajnos az erős narratíva miatt a Technobabylon is azon játékok sorába tartozik, amelynek élvezetéhez elengedhetetlen a megfelelő angoltudás. Mindez a kalandműfaj és a grafika párosa mellett tovább szelektálja a célcsoportot – ám azok, akik „benne maradnak a körben", egy emlékezetes élménnyel gazdagodhatnak.



A Wadjet Eye játékokra jellemző tálalás természetesen most is a helyén van, és még mindig ugyanannyira részletgazdag.

Anna's Quest

[ÍRTA KREDENC] ***Amit a túloldalon elmondhattunk a Wadjet Eye-ről, az igaz a Daedelicre is: a kalandrajongók általában jó lóra tesznek, ha a német csapat valamely alkotását pakolják a kosarukba. Mindezt az Anna's Quest sem cáfolja meg, sőt: gyakorlatilag kihagyhatatlan!***

A játékot ráadásul egyetlen ember, az ausztrál Dane Kramm álmodta meg és öntötte bitbe még 2012-ben, hogy epizódos formában dobja piacra. Az első rész elkészülte után aztán emberünk elindította gyermekét a Steam Zöld Út programjában – a Daedelic pedig a zseniális kis művet látva azonnal lecsapott az alkotásra, és csapatot állítva mögé, no meg pénzt tolva alá teljes értékű, komplett játékká formálta.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT

Az Anna's Quest mindezekkel együtt akár tipikus Daedelic kaland is lehetne: mintha a Night of the Rabbit mesevilágát gyúrnánk össze az Edna & Harvey fekete komédiájával, megfűszerezve a Satinav-játékok komolyságával. Dane barátunk klasszikus toposzokból, Andersen és leginkább a Grimm-testvérek műveiből építette fel játékát, amely egy nagy ívű mese jóról és gonoszról, szeretetről, hitről, árulásról, mindezt egy naiv, ártatlan, de talpraesett kislány szemén át mutatva. Olyan tanmese, amely szívedig hatol, meghat, elandalít és felráz – valóban csak a „klasszikus" jelzőt tudom ráaggatni ismét és újra.

A történet, mint oly sok mese, egyszerű: távol a várostól, egy farmon él Anna és nagypapája. Az öreg egy nap ágynak dől, a kislány pedig elindul, hogy segítséget hozzon, ám szinte azonnal egy boszorkány fogságába esik. Anna azonban nemcsak okos, hanem egy különleges erővel is bír, a telekinézissel, vagyis képes messziről tárgyakat mozgatni. Ennek segítségével sikerül megszöknie, és folytatnia útját egy Ben nevű beszélő maci társaságában. A végén persze a jó elnyeri jutalmát, a gonosz pedig büntetését – bár a sztori szerencsére nem ennyire fekete-fehér. És épp ez, ami zseniális benne: ha az előbbiekből azt hinnéd, a játék gyermekeknek szól, tévedsz: kortól függetlenül bárki élvezheti, hála a nagyszerű narratívának, a jól megalkotott karaktereknek, az okosan felépített cselekménynek és a sötétebb tónusokkal árnyalt humornak.

ADATOK

KIADÓ **Daedalic Entertainment**
FEJLESZTŐ **Kramm Design**
MŰFAJ **kalandjáték**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 1,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Klasszikus mese kiváló tálalásban 9-től 99 éves korig. Köszönjük, Dane Kramm, köszönjük, Daedalic!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Nagyszerűen felépített cselekmény, remek narratíva, kimagasló audiovizuális csomag.

KONTRA

Egy-két gyenge szinkronhang, pár tervezői baki, amik elbizonytalaníthatják a játékost.

90%

AZ ÜVEGHEGYEN TÚL

Az Anna's Quest mindezekkel együtt mint kalandjáték is megállja a helyét, bár leginkább tárgygyűjtögetés- és manipulálás vár rád (annyit kell csak megjegyezni, hogy sokszor nemcsak az akció, hanem a megvizsgálás is továbblendíthet egy akadályon, no meg persze a telekinézis), plusz sok-sok dialógus, ami persze a jó szövegkönyvnek hála csöppet sem teher. A kihívás nem túl nehéz (igaz, van egy durva puzzle, de ezt át lehet ugrani), elvetemült, kicsavart megoldásból sem sok akad, így a kevésbé tapasztaltak is bátran belevághatnak az amúgy bő tízórás kalandba.

A grafika terén pedig nem kell kompromisszumokat kötnünk: Dane Kramm egészen kivételes képességű művész, aki már az első epizóddal is csodált művelt az AGS alatt, ám a Daedelic által rendelkezésére bocsátott Visionaire Studio 4 káprázatos, rajzfilmszerű látványvilágot varázsol a képernyőre, melyet csak megfejel a kiadótól megszokott, egészen magas színvonalú szinkron és a nagyszerű zene. Ezért is kár – mert valamit morognom is kell –, hogy a játék utolsó részében felbukkanó két szereplő, Jannike királyné és a fiatal Winnie orgánuma óriási melléfogás, ami teljesen megöli a hangulatot, illetve néhány átgondolatlanság is becsúszott, ami megakaszthatja a játékmenetet. A többi azonban teljesen rendben van.

ÉS BOLDOGAN ÉLTEK...

Rendben van, akárcsak az egész játék, melyről ugyanazt mondhatom el, mint a túloldali Technobabylonról: hogy az utóbbi idők egyik legjobb kalandja, amelyet bűn lenne kihagyni a műfaj rajongóinak. Sőt az Anna's Quest esetében még azt is hozzátehetem: nemcsak nekik, hanem bárkinek, aki még őriz magában valamit a gyermeki lélekből, és nem bánja, ha megérinti a lelkét és összecsavarja a szívét egy mese, az Óperenciás tengeren innen, és az üveghegyen túl.

Most már teljesen biztos, hogy a német Daedalicnél jelenleg kevés kompetensebb kalandjátékkészítő akad a piacon.

INVISIBLE INC.

[ÍRTA WARHAWK] HA NEM IS ÉLI MÁSODVIRÁGZÁSÁT A STÍLUS, AZÉRT AZZAL NEM LEHET VITATKOZNI, HOGY EGÉSZ JÓL EL VAGYUNK LÁTVA TAKTIKAI JÁTÉKOKKAL. EBBE A MEZŐNYBE ROBBAN BE AZ INVISIBLE, INC., AMI NÉHÁNY FINOM MÓDOSÍTÁST KEVERT A BEVÁLT RECEPTBE.

A Klei Entertainment az a csapat, amely még talán nincs ott, hogy a név hallatán az egyszeri játékkedvelő elismerően csettintene, de nagyon jó úton halad ebbe az irányba. A Mark of the Ninjával elképesztően jól sikerült a lopakodást és az akciót ötvözniük, a Don't Starve pedig igen kellemes és különleges módon mutatta be, hogy ők hogyan gondolják a roguelike túlélő stílust. Az Invisible, Inc.-vel megint egy teljesen új stílusba vágtak bele, bár tény, hogy azért biztos, ami biztos alapon magukkal hozták korábbi játékaikból a jobb dolgokat.

A KLEI ENTERTAINMENT EDDIG IS KÜLÖNLEGES JÁTÉKOKAT GYÁRTOTT, DE AZ INVISIBLE INC. GAZDAG ÉLETMŰVÜK MESSZE EDDIGI LEGJOBB DARABJA.

SZÁRNYAS FEJVADÁSZOK

A történet, de legalábbis annak alapja ismerős lehet: a nem túl távoli jövőben járunk, a világot megacégek irányítják. Az apró Invisible, Inc. csapat tagjaként ezen vállalatok meglopásával, titkaik elcsórásával és megosztásával töltjük napjainkat, egészen a játék első pillanatáig, ahol a (jogosan) dühös firmák rajtaütnek a bázisunkon, nekünk pedig menekülnünk kell. Szerencsére a team legértékesebb tagját, az Incognita nevű programot sikerült megmentenünk, de erőforrása gyenge, és ha 72 órán belül nem sikerül stabilizálni, akkor akár fel is adhatjuk magunkat. Így kénytelenek leszünk azt tenni, amihez a legjobban értünk: betörések sorozatával megfelelő mennyiségű pénzt, eszközt és embert próbálunk összeszedni ahhoz, hogy egy végső, mindent eldöntő támadásba kezdhessünk – és jó eséllyel elveszítsük azt.

Az Invisible, Inc. ugyanis örökölt valamit a mostanában divatos roguelike (vagy még inkább: rogue lite) stílusból, legalábbis annak az FTL-ben felbukkant részeiből: folyamatosan szorít az idő, folyamatosan döntéseket kell hoznunk, hogy merre induljunk el, milyen feladatokat hajtunk végre, és ezek mindegyikének kihatása lesz a végső összecsapásra. Arra, melynek egyik lehetséges kimenetele az, hogy vesztünk, sőt, első nekifutásra szinte biztos, hogy nem fogunk győztesként kikerülni belőle. Viszont ha szerencsénk van, akkor sikerül valamennyi tapasztalatot, jobb esetben eszközöket, programokat és ügynököket kinyernünk a bukásból is, melyekkel a következő, vagy a következő utáni nekifutás akár még sikeres is lehet.

Stílusát tekintve egy érdekes, körökre osztott lopakodós játékot kapunk. A rendszer első ránézésre egyszerűnek, már-már tradicionálisnak tűnik: van (minimum) két karakterünk, mindegyiküknek van megadott mennyiségű akciópontja, melyeket elhasználhatunk különböző tevékenységekre, majd ha mindennel kész vagyunk, akkor jön az ellenfél köre, utána pedig újra mi, és így tovább. Ezt az alapot azonban szépen megkeveri az, hogy hőseink nem kifejezetten csatára vannak képezve, ezért úgy kell a véletlen generált pályákon elérni a célunkat, hogy lehetőleg minél kevesebben vegyék észre őket. Ennek érdekében olyan képességeket kapunk, mint az egy-egy akciópontot felemésztő ajtókon bekukkantás vagy az őrök útvonalának felmérése, ezeket pedig aktívan használnunk is kell, hiszen nem jelent túl sok jót a jövőnkre nézve, ha egy szoba közepén, pont az arra járkáló strázsák útvonalában fogynak el az akciópontjaink.

ADATOK

KIADÓ
Klei Entertainment

FEJLESZTŐ
Klei Entertainment

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Mark of the Ninja
2012 (KLEI ENTERTAINMENT)

Gunpoint
2013 (SUSPICIOUS DEVELOPMENTS)

Szerencsére Incognita segítségével valamivel jobban fel tudunk a lehetőségekre készülni, a digitális hölgyemény ugyanis könnyedén képes feltörni a kamerákat, kinyitni a széfeket, sőt, akár őrt álló robotok felett is átveheti rövid ideig az irányítást. Ám minden tevékenysége valamennyi energiába kerül, melyet bizonyos konzolok átirányításával ügynökeink tudnak feltölteni, így pont annyira van a terepen ügyködő zsoldosainkra szorulva, mint ők rá. Ha pedig ez nem lenne elég: ahogy nehezednek a pályák, úgy kapcsolnak be ellenfeleink különböző tűzfalakat és virtuális ellenállásokat, így míg kezdetben gond nélkül körbehekkelhetjük az egész pályát, később jobban járunk, ha inkább kikerülünk egy ellenséges kamerát, mert azt feltörve hosszú körökre kell Incognita segítségét nélkülöznünk.

A MÁTRIX VADORZÓI

Oké, gondolja az egyszeri játékos, akkor megvan a megoldás: majd szép lassan

haladva feltérképezek mindent, és jól kikerülök mindenkit. Aha, szuper ötlet – csak nem működik! Ugyanis attól a pillanattól kezdve, hogy belépünk egy adott pályára, minden egyes körrel emelkedik picit a riadóztatási szint. Először még nincs gond, aztán néhány szint után új kamerákat kapcsolnak be, majd új őrök jelennek meg, a tűzfalakat megerősítik és így tovább, egészen addig a pontig, míg egy tucatnyi elitkatona fog az ügynökeinkre vadászni. Ez pedig azt jelenti, hogy ügyesen, megfontoltan, de a lehetőségekhez mérten minél gyorsabban kell a feladatokat letudni, különben gyorsan lehetetlenné (rendben: igen nehézzé) válik a menekülésünk.

Mindez azt eredményezi, hogy az összes helyszínen kénytelenek vagyunk egy prioritási sorrendet felállítani. A fő feladatot érdemes elvégeznünk (bár úgy is befejezhetjük az adott pályát, hogy hozzá sem szagolunk), de hogyan? Induljanak külön utakon az ügynökeink, így nagyobb területet lefedve, ám közben nagyobb veszélynek kitéve őket? Próbáljunk minél több pénzt összeszedni, kockáztatva, hogy előbb-utóbb egy kisebb hadsereget küldenek ránk? Lőjük le a folyton rossz helyen álló őrt, aminél sanszos, hogy a rá kötött riasztó azonnal tudatja mindenkivel, hol járunk? Nincs mindig jó döntés, néha a kevésbé rosszat kell választanunk és utána együtt élnünk annak eredményével, de a fentiek azt jelentik, hogy szinte minden játékos talál egy kedvére való megközelítést, ami nem feltétlenül rosszabb vagy jobb annál, amit valaki más választott.

Mindehhez pedig érdemes hozzávenni, hogy a játék jelentős része véletlenszerűen generálódik, azaz jó eséllyel sosem fogunk kétszer ugyanolyan helyszínt találni. Ez általában egészen buta hibákat is tud okozni, de azért a Kleinél figyeltek, hogy bizonyos szabályokon belül mozogjon a világalkotás (bár még így is sikerül néha

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.0 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8600 GT vagy ATI Radeon HD 2600 XT, 2 GB HDD

Ha egy picit is szereted a taktikai játékokat, akkor az Invisible, Inc. egyszerűen kötelező játék. Csak vigyázz, órák százaira el lehet benne veszni!

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Bámulatosan komplex taktikai rendszer meglepően érthető, egyszerű módon tálalva, nagyszerű körítéssel és személyre szabhatósággal.

KONTRA

Azért valami acélosabb történetet nem ártott volna keríteni mellé...

85%

Az egyszerűnek tűnő tálalás ne tévesszen meg senkit, ez egy könnyen megtanulható, de bámulatosan komplex játék.

kicsit túlságosan tömött pályákat létrehoznia a rendszernek). Mikor kiválasztunk egy helyszínt, akkor nagyjából tudjuk, hogy milyen feladattal kerülünk szembe, illetve milyen jutalomban részesülhetünk, ha azt sikeresen teljesítjük. Újra rajtunk áll a döntés: inkább pénzt próbálunk lopni? Esetleg technikát vagy fegyvereket? Vagy inkább megkíséreljük egy elfogott társunkat kiszabadítani? És gondolom nem meglepő, de itt sincs mindent ütő taktika, rajtunk áll, hogy milyen irányba indulunk.

Bonyolultnak tűnik? Igazából az is, de ahogy írtam, a rendszerek olyan szépen a felszín alatt futnak, olyan organikusan fonódnak egymásba, hogy csak így leírva tűnhet annak, magában a játékban teljesen egyértelmű lesz minden. Egyértelmű, de nem egyszerű – az Invisible, Inc. már a közepes nehézségi szinten is egész komoly kihívást tud nyújtani, felette pedig olyan mély vízbe is bele tudja dobni az embert, amiből csak a legjobb taktikusok tudnak kikecmeregni. De mi van akkor a kezdőkkel? Nos, a Klei erre is gondolt, a kampány nehézségét ugyanis példás módon személyre szabhatjuk. Nem viccelek, legalább két tucatnyi különböző kapcsolót piszkálhatunk, időhatároktól és visszatekerési lehetőségektől kezdve a riadóztatási szinteken és az őrök számán, útvonalán keresztül a kezdő pénzösszegig lényegében szinte bármibe belenyúlhatunk, így megkönnyítve (vagy akár durván nehezítve) dolgunkat. Egy dolgon nem tudunk állítani, ez pedig a sztori minősége, pedig sajnos arra azért ráférne egy kis erősítés: értékelendő, hogy a Klei igen szép, szinkronnal ellátott átvezetőket készített a játékhoz, de sajnos a küldetéseinket egységbe fogó történet még így is eléggé sablonos és lapos marad.

Ám az az igazság, hogy a történet hiányosságain is hajlamos vagyok felülemelkedni, mert az Invisible, Inc. rendszerei olyan kitűnően működnek, olyan jó vele játszani, hogy nagyon ritkán jutott eszembe, hogy de jó is lett volna valami acélosabb kapcsolat a pályák között. A Kleinek a lopakodás és a túlélés után sikerült a lopakodás-túlélés-taktika területén is példaértékű játékot létrehoznia, amit akkor sem fogunk tudni abbahagyni, ha sokadszorra maradunk alul a megavállalatokkal szemben.

Galactic Civilizations III

[ÍRTA TIKO]

A galaxis urának lenni nagy macera; sok arrafelé a rosszindulatú élien, aztán ott az a rengeteg fura kórság, és az adót sem könnyű beszedni. Valakinek azonban muszáj ezt a boltot is vinni, ráadásul most épp harmadszorra bólinthatunk rá a Stardock ajánlatára – tízéves kihagyás után ugyanis megérkezett a Galactic Civilizations 3.

Nem kell hozzá sok gógyi, hogy kitaláljuk, mit is várhatunk egy olyan játéktól, amelyben szerepel a Civilization felütés, és ha ez még a „galaktikus" előtaggal is súlyosbítva van, akkor a körítés sem lehet kétséges. Röviden összefoglalva 4X-szelünk a csillagok között, azaz felfedezünk, gyarapodunk, bányászunk és odacsapunk a 23. században. Nyilván nem először szembesülünk ilyen kihívásokkal, lásd ott a jó magyar példa, az Imperium Galactica, amely elegánsan és látványosan hozta a kötelezőt, emellett létezik még a klasszikus Master of Orion vonulat, utóbbi pedig ugye a hagyományos körökre bontott játékmenetben etalon – na, a kettő között félúton találjuk meg a Galactic Civilizationst.

A civilizációs műfaj egyik rákfenéje, hogy a rövidtáv errefelé eléggé ismeretlen fogalom, többnyire maratoni játszmák során dől el egy világ jövője. A GalCiv3 viszont remek játszópajtás, kreálhatunk egészen pici galaxist, sűrűn adagolt anomáliákkal, csupán 2-3 fajt bevonva és így néhány óra múlva komoly sikerélményekkel gazdagodva hajthatjuk álomra a buksit. Persze mixelhetsz napokra/hetekre való adagot is tetszőleges játéktérrel, akkorával is, mint a Tejút, csak bírd bejárni és felfedezni, miközben akár összerakhatod a saját fajodat. Igen, jól hallottad, a nyolc meglévő mellé bármikor alkothatsz újabbakat, saját kvalitásokkal, egyedi kinézettel és célokkal felruházott népeket – mondjuk zárójelben megjegyzem, hogy a külsőt meghatározó fotóalbum véges, tehát nem a fantáziánk lesz a szűk keresztmetszet. A kampányt és a többjátékos opciót viszont csakis desszertként ajánlom, egyrészt mert a küldetéssorozat elsőre nem könnyű falat – itt amúgy a Terran szövetség (emberi civilizáció) indul el az őshaza felé, és szembesül a 23. század brutális kihívásaival –, a multiplayer pedig nem az a hely, ahol lehet kísérletezgetni.

ADATOK

KIADÓ
Stardock Entertainment

FEJLESZTŐ
Stardock Entertainment

MŰFAJ
4X stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Endless Space
2012 (AMPLITUDE STUDIOS)

Lords of the Black Sun
2014 (ICEBERG INTERACTIVE)

A LEGVÉGSŐ HATÁR?

A játék tulajdonképpen nagyon egyszerű alapokon nyugszik: felfedezőhajókat indítunk a távoli naprendszerek felé, begyűjtjük a magányosan sodródó értékeket (roncsok, artifactok), kalózokat zúzunk le, és kolonizálunk bőszen. Ám szó szerint az űr hőskorszakában kezdünk, amikor a csillagközi utazásnak és a planétákon való gazdálkodásnak csak az alapjait ismerik, és innen kanyargós ösvények vezetnek a halhatatlanságig (ez is egy formája a végső győzelemnek). Ha teszem azt a négy ágnál – kolonizációs, mérnöki, hadi és kormányzati tudományok – a kiinduló állapotot nézzük, akkor épp csak pár farmra futja, és néhány olyan hajóra, amelyen a fegyverzet a kovás puskák univerzumbéli megfelelője. Az intelligens fajoknak ekkor még annyit sem mondhatsz, hogy „Helló, békével jöttünk", mert az egyetemes

A 4X műfaj rajongói el vannak kényeztetve az elmúlt két évben: folyamatosan érkeznek a jobbnál jobb, színvonalas próbálkozások.

A hexákra bontott játéktér rajongóinak ez maga a mennyország: itt szinte más sincs, csak hatszögek!

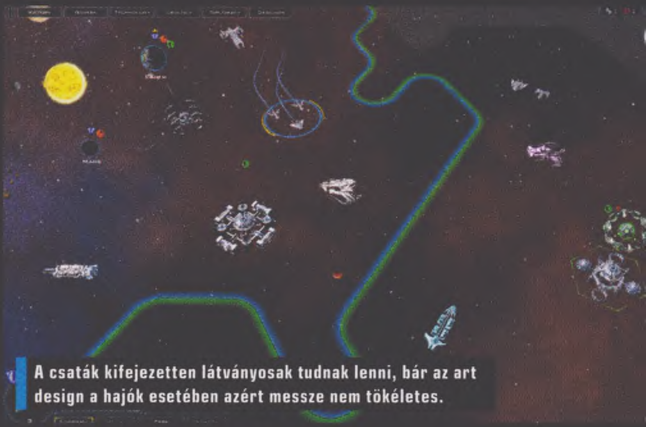
KALANDOS KEZDETEK

Az OS/2 ma már egy letűnt fogalom, pedig a '80-as évek közepén az IBM és a Microsoft nagy reményekkel vágott a „jövő operációs rendszerének" kifejlesztésébe; később az MS kiszállt, és a Windows végül legyűrte az IBM üdvöskéjét, de ez már más tészta. Úgy tucatnyi játék jelent meg az említett platformra, és az elsők között volt a Galactic Civilizations, amely többek között egy 22 éves egyetemista, Brad Wardell műve (ő ma a Stardock vezére). Annak idején a játék kiadója csődöt jelentett, így pénzt nem láttak belőle, de a lelkes közönség kikövetelt egy hajótervező addont, ami Shipyards néven meg is jelent, és a sikert látva az IBM Star Emperor néven a Family Funpack csomagban újra kiadta az egészet. A Stardock jó érzékkel a '90-es évek végén átnyergelt a windowsos fejlesztésekre, így készülhetett egy remake 2003-ban, majd folytatás 2006-ban Galactic Civilizations II: Dread Lords címmel.

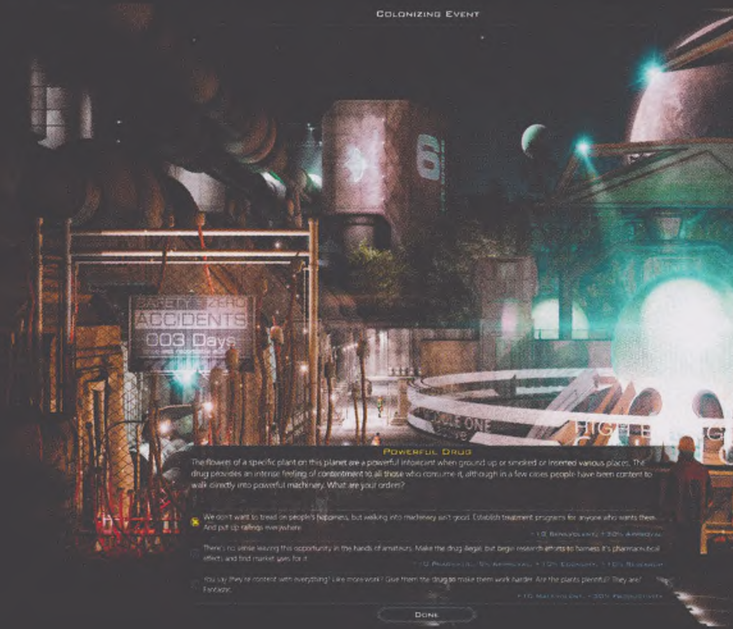
fordítót is előbb ki kell fejleszteni, pedig technológiáktól a bolygókon át az űrhajókig mindennel lehet seftelni, persze fenyegetni és szövetkezni úgyszintén.

EZT JÓL MEGIDEOLOGIZÁLTÁK!

A GalCiv egyik, ha nem a legjobb tulajdonsága, hogy minden faj konkrét célokkal és sajátos világszemlélettel tör előre az univerzumban; az új Iridium nemzet például a profitszerzés reményében, merthogy ultrakapitalisták, a régiek közül pedig a Drengin játssza a rosszfiút, az Altariaé a keresztes lovag szerep és így tovább. Tehát a jóság, a gyakorlatiasság és a rosszindulat hármas is bele van kódolva a népekbe, és ez a morális beállítottság határozza meg a diplomáciai kapcsolatok hangvételét. Ez persze smafu ahhoz képest, hogy most már folyamatosan döntéseket kell hoznunk, például, hogy az újonnan kolonizált bolygónkon eltöröljünk-e minden életformát, avagy vállaljuk az őshonos civilizációval a békés együttélés kockázatát, no meg a későbbi kellemetlenségeket is (fertőzés etc). Ugyanígy kapunk a galaxis életét meghatározó eseményláncokból is eldöntendő kérdéseket, és e döntésekből aztán pontértékek születnek. A pontok pedig egyrészt beépülnek a morális részbe, és visszatükrözik, hogy mennyire szenyák vagy jók voltunk, másrészt a konkrét értékekből az ideológiák részben kibontható ajándékcsomag lesz, néhány ráadásul azonnali, kézzelfogható segítséget jelent, egy új kereskedelmi passzust, vagy egy kolonizálóhajót. Az a szép az egészben, hogy nem kell következetesnek lennünk, és néha egy-egy jobb ideológiai jutalomért hozhatunk irracionális döntéseket – más kérdés, hogy ennek majd biztos megisszuk a levét, vagy az eseményláncokon, vagy a diplomáciai csatornákon keresztül.



A csaták kifejezetten látványosak tudnak lenni, bár az art design a hajók esetében azért messze nem tökéletes.



CSILLAGOK KÖZÖTT...

A legszembetűnőbb változás a korábbi epizódokhoz képest, hogy négyzethálóról átálltunk hatszögekre, és végre sikerült egy olyan felületet összehozni a tervezőknek, amelyen már a nagyítás funkció is értelmet kapott, kvázi közelről is jól néz ki. A kezelőfelület szintén megújult, egyszerű, letisztult közeg, számos automatizált folyamattal, így az építési láncokhoz és a hajók mozgatásához is bevonhatjuk a gépi rutinokat. Meglepő módon a michigani gárda alaposan felszívta magát, már ami a videobetétek minőségét és a fajok vizuális megjelenítését illeti (lásd: diplomáciai ablak), ezeket ugyanis nagyon szépen prezentálták, és sokat lendítettek a 4X műfaj kissé száraz grafikai korpuszán. Az imént említett korpusz ugyebár a galaxisnézet, ahol a csillagok körül planéták sokaságát találjuk, aszteroidamezőket, ködöket, fekete lyukakat és letűnt civilizációk maradványait. A bolygók többsége azonban halott, életre alkalmatlan világ, a naprendszerünkben például a Földön és a Marson kívül nincs is kolonizálható terület, ráadásul mindegyik használható planéta 1-től 20-ig tartó skálán osztályozva van. Az egyes a legsivárabb, egyetlen épület befogadására alkalmas trágyakupac, a másik véglet pedig a

Az biztos, hogy ezt a műfajt és ezt a játékot nem a találásáért fogjuk imádni: nem túl szép, de a célnak megfelel.

paradicsomi állapot, és hogy legyen összehasonlítási alap, a Föld itt 11-es osztályzatot kapott (tudom, hogy fáj, de nem mi vagyunk az univerzum non plusz ultrája).

Amint elkezdjük belakni a kolonizált felszínt, rögtön leesik a tantusz, hogy az építkezés tulajdonképpen egy ötletes kirakós játék, ahol a letett épületek szimbiózisba hozhatók egymással és a speciális bónuszokat adó mezőkkel, tehát ha teszem azt egy antianyag-erőmű köré rakjuk a gyárakat, akkor egyrészt az energiaellátás és egymás közelsége miatt is kapnak pluszokat, és ha volt egy ritka ásványt tartalmazó parcella alattuk, akkor még arra is. Ami a termelékenységet illeti, számos módon húzhatunk hasznot egy bolygóból – a turizmus vagy a kereskedelem például kiváló pénzforrás, de a helyi viszonyoktól függően katonai létesítmények egész sorával erősíthetjük a haderőt, illetve a kutatást és a befolyást.

Nincs benne annyi újítás, mint amit egy számozott epizódtól elvártunk, de kidolgozottabb, tökéletesre csiszoltabb, mint elődei voltak.

A látszólag egyszerű alapértékek mögött ráadásul komplex számítások rejtőznek, elvileg ugyanis a populáció lenne a szorzó bármely szakterület hatékonysága mögött, de a játék számol olyan tényezőkkel is, mint a kezdeti lelkesedés, majd a túlnépesedés során lanyhuló munkakedv, az általános morál, és a fejlesztésből származó specializációk. A fejlesztésben persze nemcsak a kolonizációs ágon van spéci elágazások, hisz minden egyéb jelentős vívmány újabban már három választható extrában tetőzik, például egy új hajtóműtípusnál a gyártási költség, a súlycsökkentés és a nagyobb hatótáv is választható.

A nép kétezer éve mást sem akar, csak cirkuszt és kenyeret, ez itt is stimmel, mi pedig cserébe zakatoló gyártósorokat várnánk, amiben szintén semmi meglepő nincs – ahogy abban sem, hogy a technológia-ideológia és épületek hármassal tudjuk kompenzálni a mutatókat. A nyomvonal valahol ott kezd eltérni a megszokottól, hogy minden bolygó egyfajta befolyási körzetet generál, kulturális nyomást gyakorol a körülötte élőkre. Ha tehát két ellentétes faj él egymás mellett, akkor a puszta jólét és elégedettség is elegendő lehet, hogy a szomszéd nyomottabb szinten lévő populációja elgondolkozzon azon, mi a fenéért is élnének Drengin uralom alatt, amikor odaát a fű is zöldebb. Persze szemétkedni is lehet ilyen módon, mert az űrállomások is nyomhatják a nálunk mindenki boldogabb jelet. Apropó űrállomások: a bányászat szintén átesett egy kisebb ráncfelvarráson, ugyanis a nyersanyagok átrendeződésénél egyrészt megmaradtak az ipart, morált és a többi alaptulajdonságot felpörgető matériák, mellettük azonban szétszórt anomáliák formájában ott van néhány új, kitermelésre váró cucc is. Utóbbiak (a durantium,

A TUDÁS LEGYEN A FEGYVER

Egy tetszőleges hajó három fő mutatóval rendelkezik: a Threat a fegyverzet összegzése, a Fortitude a védelemé (tehát páncélzat, pajzsok stb.), a Value pedig az összes egyéb rendszer, mint a létfenntartás vagy a hajtóművek. A lényeg, hogy ezen három értéknek a viszonya határozza meg például, hogy egy készülő hajó milyen szerepkört kap, tehát egy közepes méretű jármű nagy Fortitude-dal Escort (kísérő) lesz, egy kicsi sok Threattel pedig Interceptor (elfogó). Miért is olyan fontos a szerepkör? Nos, minden hajó aszerint manőverezik, hogy hová került a besorolásnál: egy Interceptor elsődlegesen a magas Value és alacsony Fortitude kaliberű hajókat fogja keresni (jellemzően a Supportokat), egy Guardian pedig még véletlenül sem mozdulna el csata közben a támogató osztálytól, és védeni fogja minden áron. Az Escortok óvják a Capitalokat (csatahajók) az Assaultoktól, a Capitalok pedig zúznak mindenkit, mert ők a zászlóshajók. Ezzel körbe is értünk, és mint látható, a flotta összeállítása az igazi taktikai fegyver a játékban.

TIPPEK, TRÜKKÖK

ÉDES HÁRMAS

A tudomány-gyártás-pénztermelés háromszögben való súlyozás minden bolygón teljesen szabadon állítható, illetve globálisan is a Govern opció alatt. Nos, mindig egy szép adag kezdőtőkével megyünk neki a birodalomalapításnak, és lehetetlen nem észrevenni, hogy a pénzbeli bevételek a kereskedelem megjelenéséig elhanyagolhatók, tehát bátran húzd el a tudomány-gyártás irányába a pöcköt.

LÉGY JÓ?

Az első bolygó kolonizálásakor begyűjthető ideológia pontok éppen elegendők, hogy a Benevolent ágon a Pioneering fejlesztéssel megkapd a következő kolonizálóhajót. Megint csak terraformálunk, de ekkor meg a Pragmatic lesz a nyerő, hisz a Builder hajtás első szintje 3 ingyen Constructort ad, amivel már meg is alapoztuk a bányászatot (a Constructorból lehet űrállomást csinálni, aztán Mining állomásra fejleszteni).

AUTOMATIZÁLT ÚTTÖRŐK

Kezdetben, amikor csak pár hajód van, még nem okoz gondot a pátyolgatás, sőt az artifactok gyűjtését és a közeli csillagok felderítését ne is bízd a gépre, mert ilyenkor fontos, hogy mielőbb lakható planétát találj. A későbbiekben azonban nyugodtan kapcsold be a Command opcionál a gyűjtést (Survey) és a mélyűr vizsgálatát (Explore) az erre szakosodott járműveknél, ez sok felesleges gondtól megkímél, automatizálva a folyamatot.

KOLONIZÁLT ALAPOK

Az egyedi adottságú bolygóknál a helyi specialitásoknak megfelelő infrastruktúra lehet a nyerő, de általánosságban elmondható, hogy farm és gyár mindenhová kell, majd figyelni az igényeket, és újabb farmmal pótolni az élelmezési hiányt, Entertainment Centerrel a jókedvet. Az egymásra ható épületek egy helyre kerüljenek, középen kihagyott mezővel, hogy egy későbbi fejlesztést (erőművek, Capitalok) le tudj tenni.

MINDEN SZINTEN...

A fejlesztésekhez nincs igazán jó tippem, mert a kutatás eredményei közül gyakorlatilag minden ág kell, a biológiai fegyverektől (bolygók elfoglalásához) az új kormányzati formákig. Ráadásul a közvetlen szomszédoktól is függ a priorítás. Teszem azt, ha békésebb nációk vesznek körbe, akkor a fegyverekről átkerülhet a hangsúly a diplomáciára és a kereskedelemre, de a kolonizálást is nyomatni kell ezerrel.

MONEY MONEY MONEY

A kereskedelem hozza a nagy pénzt, általában minden faj rendelkezik legalább egy kereskedelmi úthoz való engedéllyel. Tehát építs egy freighter típusú hajót, jelölj ki egy olyan hazai bolygót, ahol erős kereskedelmi épületek vannak (vagy ahol lesz helyed ilyet felhúzni), és célozz meg egy idegen, minimum semleges planétát. Jelzem, az Ideológiák és fejlesztés részben a Trade Route kapacitás bővíthető.

EMELKEDJ FEL

A végső győzelem katonai, technológiai, diplomáciai fölénnyel is elérhető, de akár befolyással (influence) is. Ám van még egy lehetőség, a galaxisban szétszórt Ascension kristályok mellé űrállomásokat telepítve (Xeno Arch lab modul) is megnyerheted a játékot. Persze ha nem ezt az utat választod, akkor e stratégiai pontokból igyekezz legalább egyet behúzni, hogy más ne győzhessen ily módon!

túlium, promethion és a többi) nélkül a technológiai fejlődést már nem is tudnánk kiaknázni, hiszen a modern fegyverek és a magasabb szintű épületek gyártásához előbb-utóbb be kell gyűjtenünk egy-egy ilyen speciális anyagot is.

SHIP DESIGN

A GalCiv3 amúgy jóféle mézesmadzagokkal operál. Ha például szeretnél egyedi űrhajókat tervezni, megteheted, sőt kötelező, hogy szoruljon beléd némi kreativitás, mert olyan, hogy irányított taktikai űrharc itt nem létezik. Két flotta között ugyanis csak az összeállítás dönt: aki több, pusztítóbb fegyvert, jobb pajzsokat birtokol, az hátradőlhet, ugyanakkor a hajókra aggatható modulok súlya korlátozott, és csak azzal tudsz főzni, amivel a szomszéd is. Idővel persze a tudósaid könnyebb, modernebb sugárfegyvereket, elhárítómodulokat, zavarókat is kifejlesztenek. Amúgy a csatafelület furcsa módon nem pusztán statisztikai ággal bír, de van egy látványos 3D-s, mozizós ablaka is, ahol végigkövethetjük az ütközet lefolyását, bár beavatkozni nem tudunk. Egy 4X játéktól sok harcot várnánk – nos, ebből talán kevesebb jut, ugyanakkor a kereskedelem, a diplomáciai praktikák és a háttérben végzett aknamunka jóval szélesebb repertoárból áll össze, mint a megszokott. Vegyük csak a United Planets nevezetű szervezetet (kb. mint az ENSZ), amely időről-időre összeül szavazni, és komoly szankciókkal befolyásolják a galaxis életét. Természetesen a politikai csatározásoknak mindig van egy célpontja, s ez akkor lesz kellemetlen, ha mondjuk hoznak egy olyan rendeletet, hogy holnaptól a leggazdagabb faj vagyonának 35%-át elosztják a tagok között felzárkóztatás címén, és véletlenül neked ötször annyi kredited van (azazhogy volt), mint a többieknek.

Visszatérve a flottákra: a hajógyárak kiköltöztek az űrbe, és megszűnt a részletfizetés (kápéra persze még kiváltható a

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,8 GHz Intel Core 2 Duo / AMD K10 Dual-Core CPU, 4 GB RAM, 512 MB VGA, 12 GB HDD, 64 bites Windows 7/8

Komplex, mégis könnyen betanulható 4X játék, amely a fajok közötti viszonyok és az egymás mellett élés valódi mélységeit feszegeti, a technológiai létra és a győzelemhez vezető utak sokszínűsége pedig példaértékű.

GRAFIKA: **79%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Megalkothatod a saját fajodat, űrhajókat tervezhetsz, és ott az UP némi aljaskodásra, plusz az ideológiai döntések hatás-ellenhatás rendszere.

KONTRA

Irányítható űrharc és a kémkedés hiánya, valamint a galaxisnézetre is ráférne még egy lapátnyi szépség.

84%

termelés), ám az újfajta metódus szerint az egyes bolygók szponzorálhatják a készülő űreszközöket – kvázi öt planéta gyártási kapacitását irányíthatjuk át egyetlen műhelyhez. A készülő hajók egyébként különböző (kísérő, támogató, vadász stb.) szerepkörbe lettek besorolva, és ha hiszitek, ha nem, az osztályuknak megfelelő viselkedési formát követik a harcban. A hajóépítés (ship design) korlátaiból is sokat ledöntöttek a készítők – például már mozgó alkatrészek is felkerülhetnek a törzsre, és a nagyobb vasaknál elég csak egyik felére felszórni a cuccot, aztán áttükrözhetjük a másik oldalra –, de a fontosabb pillérek még állnak, és aki a második részben tudott hajót építeni, az itt sem téved el.

ŰR AZ ŰRBEN?

Szó se róla, a Galactic Civilization 3 remek játék, egy lassan kitárulkozó űropera 4X-re hangszerelve, ahol az általad meghatározott irányba mozdul minden, és olyan mélységei vannak, amely csak a legjobbak sajátja, bár ennek megtapasztalásához a 64 bites operációs rendszer sajnos alapkövetelmény. Persze nincs fény árnyék nélkül, érzésem szerint ugyanis a legtöbb újítás, kiigazítás nem hozott akkora lendületet, mint például a korábbi rész. Az új multiplayert is sokan várták; én annyira nem, nekem elég lett volna a hotseat is, de kétségkívül ebben is van fantázia, ugyanis a korán lelépő játékosokat az MI vagy a később csatlakozók is leválthatják – illetve leválthatnák, mert egyelőre nincs nagy tolongás. ◻

TRAINZ: A NEW ERA

[ÍRTA JOHNBART] ***Hosszú pályafelújítás után végre befutott az N3V Games Kickstarter-szökevény vasútszimulátora – a végeredményt elnézve viszont lehet, hogy nem ártott volna még pár hónapig pótlóbusszal szállítani az utasokat, és később újranyitni a vasúti közlekedést.***

Ha vonatszimulátorokról van szó, akkor a műfaj kedvelői az OpenBVE, a Train Simulator-széria vagy a Trainz-sorozat adta triumvirátus valamely tagjának járataira váltanak jegyet – nem meglepő hát, hogy a TS15 tavaly szeptemberi startja után az ex-Auran tagokból álló N3V erősen nekifeküdt a Trainz-széria legfrissebb tagjának. A 2001 óta közlekedő virtuálisterepasztal-sorozat legfrissebb (minden tekintetben új generációsnak beharangozott) darabját így alapos konfigurálható keretrendszerbe foglalva, ami nem mellesleg a végletekig egyszerűsíthető is (szóval, ha akarjuk, az alap pártucat gomb helyett akár néggyel is simán elvezethetünk bármilyen vasat).

A kezelésbe vehető lokomotívok szintén szemnek kedvesek, de a Deluxe változattal érkező pályák változatosságát sem érheti panasz: kora huszadik századi ausztrál vonalak, 1970-es évekbeli angol-skót szakaszok, és persze Amerika integet vissza álmainkban és a képernyőn, de még egy garázsban felhúzott kisterepasztal is befért a kínálatba, a pályaszerkesztő kiismerése után tehát a kreatív modellezőknek ezúttal is csak az elérhető modellek és telepített DLC-k szabnak határt.

Elvileg ez lett volna a fejlesztésre szoruló sorozat újjászületése, de a végeredmény alapján ez nyomokban se sikerült.

Kickstarter-kampány és egy közel egyéves bétatesztelés előzte meg – nos, ez utóbbi az, amiből jelenleg kb. semmit nem érezni.

PÁLYAFELÚJÍTÁS?

Jó, kicsit talán túloztam fentebb, mivel ha van terület, ahol a TrainZ: A New Era (TANE) brillírozik, és ez a fizika, itt ugyanis az új etap tényleg feladta a leckét a konkurenciának. A másodpercenként 30-szor kalkuláló réteg nem viccel, a kezelésbe vett szerelvények szimulálásánál tucatnyi menettényezőt vesz figyelembe a vonat teljesítményétől a kocsik tömegén és gördülési ellenállásán át a sínszakasz gradienséig és a síntapadásig, teszi mindezt ráadásul egy valós időben

ELKOPOTT SÍNEK

A baljós MÁV-os életérzés igazából ott kezdődik, hogy a fentiekből játék közben szinte semmi sem jön át a gyanútlan masinisztának, dacára ugyanis az elvileg teljesen újraírt grafikusmotornak, az E2 Engine hihetetlen gyalázatosan szerepel. Kezdjük ott, hogy a nagy dérrel-dúrral beharangozott új effekteket (pixelenkénti megvilágítás, javított árnyékok, HDR stb.) a kezdőtartalom alig

használja ki, az alap pályák zöme ugyanis korábbi részek tartalmából építkezik (vagy egy az egyben egy régebbi etapból emelték át), a vizuális összhatás így nemhogy az elfogadható, de a tíz évvel ezelőtti átlagot is alig ugorja meg. A vonatokat kivéve tehát a látvány sivár, de ez a gépigényen egyáltalán nem érződik: a GTA V-öt Ultra részletességen kacagva futtató gépemen a TANE beállítástól függetlenül 15-20 fps-sel fut. A motor azonban nem csak ezen a téren „trainwreck" (ahogy az angol mondaná a csődtömegre): a pályákat öt percig tölti, a belső és külső nézetek között váltva mindig másodpercekig pakolja újra a textúrákat, mellé pedig iszonyatosan instabil is – nem egyszer dobott ki 40-60 perc játék után, ami egy átlag 60-90 perces menet esetén nem túl megnyugtató.

VÁGÁNYZÁR

Az N3V-nek a fentiek mindenesetre nem szegték kedvét, az eddig kiadott csenevész hotfix mellett ugyanis már most 120 eurónyi DLC kapható a játékhoz (eme ár felét mondjuk megspórolhatjuk, ha a 62 eurós Deluxe kiadásra ruházunk be), aki pedig mindenképp TANE-zni akar, muszáj a zsebébe nyúlnia, lévén a visszafelé kompatibilitás ígéretének dacára rengeteg korábbi mod nem működik az új változattal. Noha a fizikai réteg kitűnő újításai okán gyanítom, hogy a játékban később lehet potenciál, az fix, hogy jelen formájában sem újoncoknak, sem ős-Trainz masinisztáknak nem ajánlott a friss rész – mindkét csoport jobban jár, ha inkább a konkurencia termékeivel vagy a Trainz 12-vel üti el az időt, amíg befejeződik a karbantartás.

A hivatalos képek és a valóság között sajnos elég nagy a szakadék, az új epizód ugyanis pont úgy néz ki, mint eddig.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
N3V Games

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GT 430 / Ati 5550, 30 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Teljes fizikai és vizuális ráncfelvarrás, utóbbiból viszont nem sokat látni. Az új TrainZ mindenesetre inkább a borzasztó optimalizációja, semmint technikai mérföldkövei miatt lesz emlékezetes.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **45%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

PRO

Részletgazdag fizikai réteg, változatos géppark, hangulatos pályák.

KONTRA

A vonatokat kivéve minden ocsmányul és sivárul fest, ennek ellenére nincs olyan PC, amin normálisan futna az új rész.

45%

MAGNETIC™ CAGE CLOSED

[ÍRTA **OBO**] A SZEGÉNY EMBER PORTÁLJA A MAGNETIC: CAGE CLOSED, ÁM A TERET FÉREGJÁRAT MÓDJÁRA ÁTSZELŐ ALAGUTAK HELYETT ITT AZ ALAPVETŐ MÁGNESES ERŐKRE TÁMASZKODVA KELL AZ ÜGYESSÉGÜNKET ÉS AZ ESZÜNKET BEVETVE MEGKÜZDENÜNK AZ ÉLETÜNKÉRT A HALÁLOS TESZTKAMRÁKBAN.

A 2007-ben megjelent Portal kis túlzással élve, de szinte tökéletes lett. A pazar fekete humorral megédesített játékvilág, mely több szállal is összefonódik a Half-Life-univerzummal, rendkívül érdekes és kellőképpen rejtélyes, maga a játékmenet pedig újradefiniálta azt, hogy milyen lehet egy puzzle-játék, hiszen valóban megtanulhattunk portálokkal gondolkodni. Nagyon szeretem ezt a programot, de nemcsak én, hanem sokan mások is, és nyugodtan ki merem jelenteni, hogy a nagy, kollektív toplistán előkelő helyen szerepel. A sikerekkel persze együtt jár az, hogy előbb-utóbb feltűnnek az imitátorok, akik megpróbálnak a Valve ötletére alapozva csúcsra törni. De hogyan lehet valami hasonlót készíteni, anélkül, hogy a teljes lopás vádja felmerülne? A portálok természetesen szóba sem jöhetnek, a Valve ugyanis ezeket jogosan kisajátította magának, így maradt a második legjobb válasz: a mágneses erők. A Magrunner volt az egyik első, amelyik ezzel próbálkozott, ám az finoman szólva is közepes lett, most pedig itt a Magnetic: Cage Closed, ami már egy sokkal jobb eresztés – nem tökéletes, de kifejezetten élvezetes.

NOW YOU'RE THINKING WITH MAGNETS!

A svéd Guru Games arcpirító módon szinte teljesen azonos felütésből dolgozik, mint az „inspirációt" jelentő játék, mintha nem is akarták volna leplezni a szándékaikat. Miről is beszélek? Nos, van egy rab, egy fiatal nő, aki egy földalatti, titkos kutatóbázisba került, ahol egy gonosz terveket dédelgető felügyelő parancsaira különböző logikai feladványokat kell megoldania a komplexum termeiben. A méteres esések meg sem kottyannak hősünknek, de a klórgáz, a tüskék és a lángszórók már veszélyt jelentenek az életére, így ezeken átlavírozva kell eljutnunk a terem másik végébe, ahol a kijárat vár, majd pedig egy másik terem. Mindeközben a felügyelőnk, aki a helyszín vezetője is egyben, folyamatosan azon van, hogy demoralizáljon, igyekszik beférkőzni a fejünkbe, és elbizonytalanítani minket. Hallhatjuk, hogy mennyien patkoltak már el az adott pályán, azt, hogy nem vagyunk elég kitartóak vagy ügyesek, és alaposan a fejünkbe veri, hogy teljesen értéktelen az életünk.

Ugye hogy ismerős? Kár volna szépíteni a dolgokat, ez lényegében a Portal, csak gyengébb tálalásban, illetve azzal a nagy különbséggel, hogy itt egy mágneses tereket létrehozó puskát használhatunk. Ennek kezdetben kettő, majd pedig három erősségi fokozata van, amivel kicsi és nagy dobozokat mozgathatunk, platformelemeket húzhatunk és tolhatunk, valamint a mágnesességre reagáló csempék segítségével hatalmas távolságokat hidalhatunk át ugrások formájában. Mindez így leírva egyszerű, és valóban az is, de a játék elején még szokni kell a kezelést, nem egészen esik kézre a mágneses erők használata, így sokat láthatjuk majd a töltőképernyőt egy óvatlan mozdulat okozta halál után. Kis gyakorlással persze könnyen elsajátíthatók az alapok, és onnantól kezdve már jól szórakozhatunk, de némi tesztelés azért még ráfért volna a mechanizmusokra, hiszen ezek nem mindig működnek úgy, ahogy azt szeretnénk, és a nehézségen is jó lett volna még igazítani, az utolsó fejezetet leszámítva ugyanis minimális kihívásokkal találjuk szembe magunkat.

HOL A TORTA?

A Magnetic: Cage Closed megfelelő élvezetéhez mindenképpen el kell vonatkoztatnunk attól, hogy a fejlesztők szégyentelenül a Portal sablonját kopírozták le, illetve észben kell tartanunk azt is, hogy egy kicsi, független csapat dolgozott rajta, a Valve számára rendelkezésre álló erőforrásokhoz képest zsebpénzből. Ha ez megvan, és tudjuk azt is, hogy nem kell teljes árat fizetni a tesztkamrákban való megmérettetésért, akkor máris sokkalta kedvezőbb a leányzó fekvése. A maga nemében kellemes szórakoztatást nyújt a Guru Games programja, a kisebb-nagyobb hibáktól, hiányosságoktól eltekintve pedig ajánlott mindenkinek, aki már ki van éhezve egy ilyen típusú játékra – csak éppen csodát ne várjatok tőle.

ADATOK

KIADÓ
Gambitious

FEJLESZTŐ
Guru Games

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.6 GHz Intel Core i5-750 / AMD Phenom II X4 955, 4 GB RAM, NVidia GeForce GTX 460 / AMD Radeon HD 5850 1 GB, 5 GB HDD, 64 bites Windows 7/8

ÉRTÉKELÉS

Minden ízében a Portalt idézi meg, és mint ilyen, szégyentelen másolatnak lehetne megbélyegezni – ám ha ettől elvonatkoztatunk, egy szórakoztató és többnyire jól összerakott játékot kapunk.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Ötletes játékmenet, mely a mágneses erőkre alapoz.

KONTRA
Kevés kihívás, csúnyácska grafika, sótlan történet.

75%

Az biztos, hogy a műfaj sosem a szép játékokról volt híres, de a Magnetic spártaisága azért még így is szíven tud ütni.

HATRED

[ÍRTA JOHNBART] SZEMCSÉS MONOKRÓM ÉJSZAKÁVAL, BRUTÁLIS TŰZHARCOKKAL, LÁTVÁNYOS PUSZTÍTÁSSAL ÉS SEKÉLYES TARTALOMMAL TÁMAD A STEAM ELSŐ FELNŐTT BESOROLÁSÚ JÁTÉKA – ÁM A HATRED VÉGÜL A TECHNIKAI PROBLÉMÁI, SEMMINT TÉMÁJA MIATT LETT BOTRÁNYOS.

Felszisszenhetnek galamblelkű olvasóink, eme teszt írója ugyanis tűkön ülve várta a lengyelországi Gliwicében székelő Destructive Creations botrányjátékát, a sajtó kereszttüzében vigyorogva fügét mutató Hatred ugyanis egy egyszerű, de kirobbanó izometrikus shooternek tűnt, ami (a személyes kedvenc Postal 2-höz hasonlóan) remek félórás stresszoldó lehetett volna egy agyzsibbasztó nap végén. Hogy ez nem sikerült neki, az nem a témaválasztás, hanem az összhatás sara: a Postal-tanonc tömeggyilkos-szimulátor ugyanis minden téren foghíjas ámokfutás lett.

Vannak ugyan szépen kinéző elemei a játéknak, de zárt helyeken a kamerakezelés miatt ebből sok nem látszik.

WELTSCHMERZ

Félreértés ne essék, a játékmenet terén nem számítottam váratlan meglepetésekre, a csapat honlapján átmazsolázható infók ugyanis céltalan és agyatlan hentelést vetítettek előre, ami abszolút be is jött. Ne várjunk hát Postalt idéző elmebeteg társadalomkritikát – a Hatred szálait csak a stílszerűen Antagonista néven futó „főhős" címadó zsigeri gyűlölete mozgatja, aki egy őszi New York-i éjszakán bekattanva nekiáll lerombolni idilli kertvárosi negyedét. Az ámokfutás persze az alvó város eldózerolásával sem áll meg: a kikötőt, a vasútállomást és a belvárost is érinti a „népirtó hadjárat", a hét pályán átívelő „sztori" végén pedig (jól sejthető okokból) egy atomerőmű is befigyel a képbe. A Paksra vezető végőzös utat persze a hatóságok sem nézik tétlenül: a nem sok vizet zavaró járőröket hamar géppisztolyos SWAT-osztagok, majd idővel a Nemzeti Gárda egységei váltják.

ADATOK

KIADÓ
Destructive Creations

FEJLESZTŐ
Destructive Creations

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

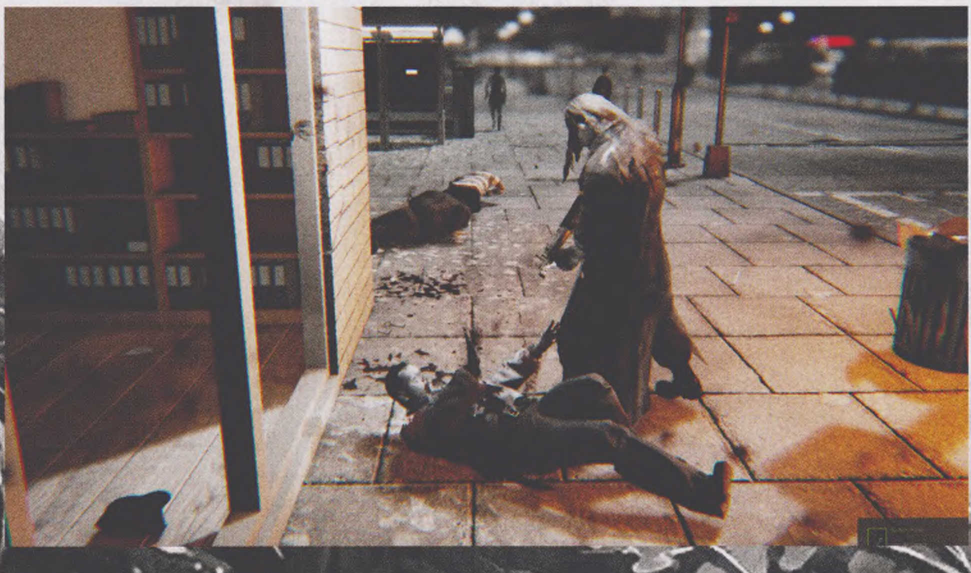
STÍLUSMINTA
Postal
1997 (RUNNING WITH SCISSORS)

A Hatred tehát nem foglalkozik holmi narratív körítéssel: mély karaktereket, kidolgozott motivációkat ne várjunk, de épkézláb szövegkönyvet se. Főszereplőnk monológjai és egysorosai fájdalmasan fantáziátlanok (érzésre egy lázadó tizenéves írhatta őket, amit a Herr Warcrimer írói álnév is erősít), de az őt alakító „művész" sem erőltette meg magát, a stáblistán Clint Westwood néven futó ipse színészi kelléktára ugyanis kimerül a morgó, monoton felolvasásban.

KILLING SPREE

A körítés tehát kínos, maga az akció ellenben a nyers hangulat dacára is rendben van, noha az sem bonyolultabb a narratívánál. Minden pályán adott egy vagy több főfeladat, melyek teljesítése kötelező a továbblépéshez: ezek kezdetben bizonyos számú civil és zsaru padlóra küldését jelentik, később pedig valaminek a lerombolását vagy a pálya egy pontjának elérését. A helyszínek bejárására ugyanakkor opcionális mellékfeladatok ösztönöznek: ezek, bár kreatívnak még annyira sem nevezhetők (egy terület „kipucolását" vagy levegőbe röpítését igénylik), legalább roppant látványosak, az akcióban betöltött szerepük pedig jelentős, teljesítésük után ugyanis respawn-pontokat kap a nagyérdemű. Miután ezek hiányában fűharapás után elölről kell kezdeni a pályát, érdemes alapos munkát végezni, és padlóra küldeni mindenkit, ahol ezt a térképen ikonnal jelzi a játék.

Elhullani viszont nemcsak az ártatlanok, hanem mi is gyakran fogunk, legalábbis Easy fokozat felett, amint ugyanis belép a képbe a taktikai osztag és a hadsereg, az addig kihívásoktól mentes gépszíjledobás hagyományos izometrikus shooterbe csap át: bár ellenfeleink erejét inkább számuk,



MÁSVÉLEMÉNYEK

WILSON A CSALÓDOTT POSTAL-RAJONGÓ

Szentül hittem, hogy lesz annyira szórakoztató, mint a Postal első része volt, de nem lett: iszonyúan frusztráló, teljesen értelmetlen, minden idők legborzalmasabbul megírt dialógusaival. Utóbbi lehetne ironikus / szarkasztikus, de nem az, szimplán csak borzalmas – ahogy maga az egész játék is.

AKINEK EZ SE TETSZETT **CHOCHO**

A Hatred tipikus példája annak, amikor valakik nem értenek semmihez, csak ahhoz, hogyan adják el azt a bizonyos semmit. Egy középszerű, csúnya, buta shootert készített a lengyel csapat, mely köré persze hatalmas hajcihőt csapott a média, és bumm, PROFIT! Pedig ez a játék furcsamód lehetett volna jó is.

semmint intelligenciájuk adja, a játék közepétől kezdve így is izzasztó tűzharcokat vívhatunk a jófiúkkal. Rambózni pedig nem érdemes: elfutni, kikerülni és lesből letámadni a kommandósokat nem szégyen, elvégre nem vagyunk hősök, de a civileket is érdemes „tartalékolni", ha befut a jard, megcsappanó életerőnket ugyanis csak áldozataink (sokszor testközelből mutatott) kivégzésével tölthetjük fel – azt meg mondanom sem kell, hogy ezt könnyebb megejteni fegyvertelen átlagpolgárokat „farmolva", mint bekóstolni egy géppuskás Humvee-vel érkező rajt. Egyszerű, gyomorforgató, erőszakot erőltető megoldás – de a cím alapján nem is vártam mást.

TIPIKUS PÉLDÁJA ANNAK, AMIKOR A BOTRÁNY NAGY FIGYELMET IRÁNYÍTHAT EGY OLYAN JÁTÉKRA, AMELY AMÚGY EGYÁLTALÁN NEM ÉRDEMEL EMLÍTÉST.

NEM LÁTNI A SÖTÉTBEN

Leszámítva viszont a nyers hangvételt, a Hatred nem hoz semmi újat más botrányjátékokhoz képest: hűen követi a Postal által kitaposott utat, ami önmagában nem is lenne probléma, a gondok ott kezdődnek, hogy játékmenete mellett a technikai megvalósítás is a Running With Scissors „remekeire" hajaz – a Hatred ugyanis a Postal 2-höz hasonlóan egy igazi, menthetetlen technikai csődtömeg.

Kezdjük ott, hogy a reklámszövegben remekül hangzó Unreal Engine 4 a létező legrosszabb választás volt ehhez a játékhoz: noha madártávlatból a pályák és az azt benépesítő modellek pofásan festenek, a gázpalackokkal-gránátokkal előidézett épületrombolás is nagyon látványos, a karakteranimációk pedig vérprofik, az átvezetők és a közeli kamerás kivégzések azért erősen árnyalják a képet. Elnagyolt karakterek/objektumok, mosott textúrák keretezik ekkor a vérontást, ami viszont a gépigényen egyáltalán nem érződik: a cikk végén írt vas ugyanis tényleg az abszolút minimum, de a borzalmas optimalizáció miatt combosabb PC-ken sem érzi jól magát a játék. A Hatred konfigurációtól függetlenül képes 15-60 fps között ugrálni, nagyobb rombolás esetén pedig szimplán akadozni – a teljesítmény tehát gyalázatos, amit lazán ki lehetett volna kerülni egy kezelhetőbb Unity vagy (az Epic-palettánál maradva) UE3 motorral.

Nem igazán jött be a monokróm, szemcsés vizuális stílus sem, a nyers hangulatnak aládolgozó megjelenés ugyanis legalább annyira zavaró, mint egyedi: sokszor alig vehetők ki a pályán a karakterek és a felszedhető tárgyak, amin nem segít karakterünk fekete bőrkabátja sem. Noha gyógyír létezik a problémára (az ALT lenyomásával piros kontúrt kapnak a felszedhető cuccok és az emberek), elég beszédes, hogy ezt az opciót egyáltalán le kellett fejleszteni, hogy lássuk, mi zajlik a pályán, arról nem is beszélve, hogy kevés zavaróbb momentum van harc közben, mint állandóan ellenőrizni az ellenfelek és az elszórt fegyverek helyét.

Az irányítás többé-kevésbé rendben van (bár az ugrást kár volt a sprinteléssel automatizálni, jobban jött volna egy dedikált billentyű hozzá), kivéve persze, ha a monokróm félhomályban szem elől tévesztjük karakterünket, az MI ugyanakkor gyalázatos lett. Zárt térben egyetlen ajtó is elég, hogy mögé állva lekaszáljuk a libasorban behatoló kommandósokat, a szabad levegőn viszont pofátlanul csalnak: a látóterünkön kívül eső egységek is simán tüzet nyitnak ránk, akiket persze művészet vaktában kilőni, amíg közelebb nem érünk hozzájuk.

AGYONLŐTT TÖMEGGYILKOS

Meg kell hagyni, a Destructive Creations okosan felfuttatta a Hatredet, a cikk írásának pillanatában ugyanis a Steam több mint kétezer véleményt jegyez a játékról, melyek zöme ráadásul pozitív. A fogadtatás és a jó eladások persze nem a játéknak szólnak, annak ugyanis a Hatred jóindulattal is csak közepesen gyenge próbálkozás – a pacsi a polgárpukkasztásra gyúrt előzetesek kiagyalóinak, és az azt bekajáló sajtónak jár, a Hatred ugyanis miattuk kapott jóval nagyobb rivaldafényt, mint amennyit egyébként sovány tartalma és állapota miatt megérdemelt volna. Noha a fejlesztők kiadás utáni hozzáállása korrekt (folyamatosan kommunikálnak a játékosokkal, és több javítás is érkezett a premier óta), ne legyenek illúzióink: játékmenetében átlagos, narratívájában banális, technikailag pedig gyalázatos twin-stick shooter a Hatred, amire az okos reklámkampány nélkül Postal III-i jótékony homály várt volna.

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

Négymagos Intel Core i5-750 vagy AMD Phenom II X4 955 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX460 vagy AMD Radeon HD 5850 VGA, 4 GB HDD

Átlagos, rövid és optimalizálatlan izometrikus shooter, amire csak a köré gerjesztett botrány miatt fogunk emlékezni jövőre.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **45%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Változatos helyszínek, látványos rombolási rendszer, kihívással teli tűzharcok.

KONTRA

Rövid és technikailag romhalmaz játék, amit csak a köré felfújt hisztériával próbáltak eladni.

53%

LEGO Jurassic World

[ÍRTA WILSON] **Aki igazán öregnek akarja érezni magát, gondoljon bele abba, hogy 22 év telt el a Jurassic Park első részének megjelenése óta, ezen két évtized alatt pedig Spielberg zseniális kalandfilmje mit sem veszített a fényéből, főleg az új epizód sikerének tükrében.**

Hiszen a Jurassic Worldöt övező hype annyira bejött, hogy az őslényeket és a sorozatot is exhumáló film rögtön Guiness-rekordot döntött, kicsivel több mint 200 millió dollárt kaszálva az első hétvégén, letolva a trónról az eddigi csúcstartó Bosszúállókat, bebizonyítva, hogy minőségi dinós filmmel még mindig lehet robbantani, főleg, ha a Jurassic Park esernyő van a kezében. Éppen ezért nem is meglepő, hogy a Warner-Traveller's Tales páros is lecsapott a franchise-ra, bepótolva – hála az égnek – nem kizárólag az aktuális epizódot dolgozza fel, de a teljes Jurassic Park-életművet is, vagyis négy egész estés mozit. Ebből pedig kitalálható, hogy tartalomból itt bizony van bőven, utoljára talán csak a LEGO Indiana Jones és a LEGO Lord of The Rings tudott ennyi sztorit és ennyi látnivalót egyetlen csomagba zsúfolni. Természetesen az egyes epizódok között szabad az átjárás, aki akarja, rögtön kezdheti a Jurassic Worlddel is, de ezt értelemszerűen a film megtekintése előtt nem annyira ajánlott

Az ásatási területre kétszer is vissza kell térni, de szerencsére kevés helyszínt használtak újra a készítők.

A Karib-tenger kalózai óta tudjuk: ha nagyon kell, akkor a Traveller's Tales akár egy komplett sorozatot is feldolgoz.

egy régi elmaradásukat. A végeredményt látva megérte a várakozás: a LEGO Jurassic World ugyan sablonos, mégis messze az egyik legszórakoztatóbb LEGO-játék.

NEM SPÓROLTUNK SEMMIN

Hogy ebben mekkora szerepe van a nosztalgiának, illetve magának a témának, azt mindenki döntse el maga. Az biztos, hogy alapanyag akad bőven, hiszen a LEGO Jurassic World a nevével ellentétben megtenni. A forma tehát nem változott, a struktúra viszont valamennyire igen, és ez az aktuális LEGO-játék egyik legjobb eleme: pontosan annyi ideig tart, hogy ne váljon monotonná és unalmassá, szemben a korábbi epizódokkal; az egyes fejezetek fele olyan hosszúak, alig 20 percesek, így ugyanazon idő alatt sokkal több adagot lehet letudni, amely a folyamatos helyszín- és karakterváltoztatás miatt sokkal pörgősebbé és élvezetesebbé teszi a kalandot.

Szereplőből ugyanis szokás szerint piszkosul sok van, szinte fejezetről fejezetre kapjuk az érdekesebbeket, nem is mindig ragaszkodva görcsösen az eredeti alapanyaghoz, hiszen egyáltalán nem ritka, hogy nemcsak a főszereplőket, de magukat a dinókat is terelhetjük. Kizárólag a sztorit követve erre ugyan kevés alkalom adódik, ám természetesen minden misszió letudható freeplay módban is, sőt, az egyes szigeteken még szabadon is lehet kószálni, követve azt a sandbox irányt, amely a LEGO Batman megjelenésével kezdődött. Persze a bejárható terület elhanyagolhatóan kicsi mondjuk a Hobbittal szembeállítva, de ez már ugye az alapanyagból következik.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 7600 GS vagy ATI Radeon 1950 256 MB VRAM, 10 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A LEGO Jurassic World a teljes Jurassic Park életmű egyetlen csomagba tömörítve. Újítás nem nagyon van benne, de még így is baromi szórakoztató és izgalmas.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Szép, tartalmas, és végre nem monoton.

KONTRA
Újítás nem nagyon van benne, és az üldözések sem sikerültek túl jól.

80%

NEM MONDTAD KI A VARÁZSSZÓT

Ahogy maga a forma és a keret, úgy a játékmenet sem változott sokat: a Traveller's Tales sablon alapján gyártja az egyes epizódokat, és ez alól a Jurassic Park sem kivétel. Bár most már jóval kevesebb objektumot kell szétverni a továbbjutáshoz, és harcjelenetből is filmenként jó, ha 2-3 van (szerencsére) quick time eventből viszont több, elsősorban a semmiből felbukkanó velociraptorok okán. Ők azok, akik igazából a Jurassic World főszereplői: az emberekhez hasonlóan képesek akár építkezni is, és ez adja a legtöbb poénforrást is, mert az átvezető jelenetek során a lehető legabszurdabb helyzetekbe keverednek. Mégis meglepő, hogy az alkotók mennyire visszafogták a humorizálást: talán mert szinte csak akciójelenetek vannak, vagy mert a régi epizódokra való visszatekintés önmagában is megállja a helyét, és nem volt szükség erőltetett jelenetek tömkelegét behozni. Egyszerűen csak jó érzés visszatérni a Jurassic World varázslatos és kifejezetten szép világába: a Jurassic World az egyik legszebb LEGO-játék a Traveller's Tales kínálatából, annak ellenére is, hogy a kamerakezelés azért nem mindig van a helyzet magaslatán, főleg az üldözéses jeleneteknél, ahol általában oldalról kell követni az eseményeket. Mégis hiába a kevés újítás, a LEGO Jurassic World nagyon kellemes csalódás. Közel sem annyira unalmas, mint a monotonitással sokszor küzdő LEGO-játékok zöme, kellemesen tartalmas, szép, és borzasztóan hangulatos is.

D4 Dark Dreams Don't Die™

[ÍRTA WILSON] **Egy különleges történet egy különleges végzettel rendelkező emberrel a főszerepben: egy misztikus gyilkossági ügy, egy nyughatatlan nyomozó… és egy macskajelmezbe bújtatott bombázó, egérrel a szájában. Csak egy újabb szokványos hétköznap egy japán játékban.**

Hogy Swery65 és a hozzá hasonló, elsősorban japán játékkészítők fejében milyen gondolatok kavarognak, azt lehet, hogy egy épeszű, átlagos ember jobb, ha nem tudja meg. A killer7-et kiötlő Suda51 a popkultúrát, a punkságot és az animék / mangák világát szokta házasítani, a jobbára egy játékról ismert Swery65 pedig végtelen Twin Peaks rajongását kotyvasztotta össze megmagyarázhatatlan és szinte értelmezhetetlen elemek egész sokaságával a PC-re csak súlyos késést követően megjelent Deadly Premonitionben. És most az utóbbi alkotó, sőt, igazából az utóbbi játék tért vissza, csak épp jóval nagyobb hozzáértéssel, sokkal jobb eszköztárral – és ebbe a repertoárba még olyan dolgok is belefértek, melyek után ismét át kell értékelnünk, mit is értünk „furcsa" alatt.

D-D-D-D

A D4: Dark Dreams Don't Die főszereplője egy fiatal exnyomozó, David Young, aki épp nem élete legjobb szakaszában van. Feleségét pár évvel korábban valaki titokzatos körülmények között eltetette láb alól, a hölgy utolsó szava pedig csak annyi volt, hogy David keresse D-t. Hogy emberről, állatról vagy helyszínről beszélt-e, az sose derült ki, nemcsak azért, mert az asszony ezt követően meghalt, hanem mert Davidet is alaposan megviselte az incidens. Felesége halála mellé még egy golyót is bekapott, amely komoly amnéziát okozott nála, grátiszként pedig felruházta egy olyan szuperképességgel, mely révén képes visszautazni a múltba, feltéve, ha olyan tárgyat fog meg, amely valami komoly jelentőséggel bír az ügy kapcsán. Ezeket hívjuk mementónak; a D4: Dark Dreams Don't Die-ban persze több ilyen is a kezünkbe kerül, így jutva közelebb a rejtély megoldásához.

De hogy lelőjük a fájdalmas poént, a D4 végére nem tudjuk meg, ki intézte el a Little Peggynek hívott hölgyet – a D4 ugyanis epizodikus kalandjáték, és kizárólag kettő plusz egy fejezet készült el belőle, eredetileg Xbox One-exkluzívként, ám Swery65-re ezúttal is rájárt a rúd: a D4-et nem sokan voltak hajlandók megvenni, így csak a PC-s változat sikerén, a rajongói nyomáson és a vak szerencsén múlik, hogy mi lesz David és Peggy sorsa. Megéri a támogatást? Mindenképp: a Deadly Premonitionhöz hasonlóan a D4 is egy végtelenül különleges, semmihez sem fogható játék; a kalandcímek rajongóinak például azért érdekes, mert csak az egeret vagy csak egy kontrollert használva is végigjátszható, itt ugyanis csak fix pontokra való kattintással lehet előrébb araszolni, és csak a helyszínek és karakterek egy részével lehet interakcióba lépni.

GET THE D

A D4 így jobbára quick team eventekből, minijátékokból és párbeszédekből épül fel, és hát… legyen elég annyi, hogy az itteni QTE-k és az itteni jelenetek tökéletesen bemutatják azt, hogy Japán egy teljesen más kultúra része. Már a prológusban feltűnő, testhez simuló ruhába öltöztetett, fején masnit viselő, magát macskának képzelő Amanda felbukkanása is remek vízválasztó tud lenni (például hogy tudunk-e Amandára szimbólumként tekinteni), és aztán jönnek az olyan elborultabb dolgok, mint egy magával kirakati babát cipelő divattervező felbukkanása, vagy egy repülőn utazó paranoiás nőszemély, aki szentül meg van győződve arról, hogy a gép ablakai hangokat adnak ki.

Furcsa? Maximálisan, de pont ez a bája: jóval összetettebb, jóval játékszerűbb, mint bármi, amit a Kinect köré álmodtak, világa maximálisan egyedi, ahogy a hangvétele is, ráadásul baromi tartalmas is: a kettő plusz egy fejezet önmagában 4-5 órás, extra feladatokkal, elrejtett dolgok megtalálásával pedig simán ki lehet hozni belőle dupla ennyit. Csak remélni tudjuk, hogy sikeres lesz – egyrészt, mert jó lenne tudni, ki tette el Peggyt láb alól, másrészt mert szükség van olyan furcsa, a határokat feszegető darabokra, mint amit Swery65 rendre megálmodik. ◻

Ha bírja a gyomrod a japánok furcsaságát, és nem zavarnak a random dolgok, a D4-et imádni fogod!

ADATOK

KIADÓ
Playism

FEJLESZTŐ
Access Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q9550, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 470 vagy AMD Radeon HD 6870 1 GB, 10 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A D4: Dark Dreams Don't Die egy maximálisan furcsa, minden ízében különleges kalandjáték, remek karakterekkel, kiválóan felépített világgal.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Különleges, egyedi, hajmeresztően furcsa.

KONTRA
Befejezetlen, furcsasága sokakat elriaszthat.

82%

A Deadly Premonition főhőse a kávéért rajongott, a D4 főszereplője pedig a tequiláért, abból is a legjobb fajtáért.

Tabletop Simulator

[ÍRTA LOR] Azokon a napokon, amikor éppen a fizikai valóságban keresek valami szórakoztatót videojátékok helyett, szívesen ülök össze a barátaimmal hagyományos táblajátékok elé – épp ezért okozott komoly dilemmát a helyzet, amikor találkoztam a Tabletop Simulatorral.

Veszedelmes tempóban szaporodnak a különféle szimulátorok, szinte mindenre van már „utánzós" program: lehetünk kecskék, a szénhidrátok rajongói, pirítós kenyerek vagy akár sebészek, az indie fejlesztők kreativitása kiapadhatatlan. A felhozatal egyik különleges darabja a Tabletop Simulator, amely a kezedbe ad minden eszközt ahhoz, hogy hagyományos asztali- és táblajátékot (tabletop és board game) játszhass. Ebben a szoftverben semmiféle kampányt vagy MI-t nem találsz, viszont annál több bábut, figurát, kártyát, asztalt, építőelemet, táblát és többféle oldalú kockát – ami hiánypótlóvá teszi.

Gyakorlatilag bármilyen táblás játék elkészíthető vele, csak pont ez lesz a veszte: a jogtulajdonosok nem fogják hagyni...

KÉZZEL, LÁBBAL, EGÉRREL

Már a tutorial alatt rájön az ember, hogy a fejlesztők komolyan vették a dolgot: minden olyan funkció és mozgás elvégezhető, ami a való életben is megtörténik egy meccs során. Így a kártyák megfordítása, a paklikeverés, kockavetés, érmedobálás, és még az asztal felborítása is egy agygörcs esetén (vagy csak hozzám hasonlóan szórakozásból). Mindez a fizika törvényeinek megfelelően zajlik le, a figurákat elhuzigálva egymásnak üthetjük, eldobhatjuk, ezen a téren nagyon jól működik az eszközök kezelése. Mint már említettem, számtalan fajta figura és készlet áll rendelkezésünkre az alap táblajátékokból is (dominók, sakk, madzsongelemek), amivel először össze kell állítani az asztalt (rengeteg variáció van méretre és mintázatra is), kiosztani a lapokat, majd manuálisan lezavarni a mérkőzést. Épp ezért megkerülhetetlen a folyamatos kommunikáció, ami a valós életben is központi dolog – nincs is jó játék blöffölés és szívatás nélkül –, ehhez egy hagyományos chatablakot, valamint mikrofon- és IRC-támogatást kapunk. Míg az egyszemélyes mód inkább a gyakorlást és alkotófolyamatot szolgálja, a multiplayer adja a szimulátor igazi savaborsát. Hostolhatunk saját játékot megadott játékosszámig, vagy becsatlakozhatunk egy másik csoportba – hogy ezekkel a lehetőségekkel mit kezdünk, csak rajtunk múlik.

JÁTÉK A JÁTÉKBAN

De mit kezdhetünk azzal, hogy a világ minden figurája a miénk? Elég sok mindent! Már a program alfaállapotában is mintegy 3000 elmentett asztal készült el mod formájában, melyeket a Steam Műhelyből vagy a NexusModsról lementve importálhatunk a játékba. Ezek közt rengeteg aprólékos darabot találunk, amelyek a fizikai formában létező klasszikusok igényes másai. Bár a Tabletop Simulator kezelőfelülete önmagában nagyon puritán és semmiképpen nem nevezhető látványosnak, az asztalok némelyike ezt ellensúlyozza – sokan az eredeti játékok művészi elemeit, kártyáit digitalizálták be, majd rakták össze a tökéletes mást, amihez igazítható az asztal mögött húzódó díszlet is. Egyelőre csak egyetlen hivatalos DLC van a programhoz, ezek a modok pedig gyakorlatilag jogvédett szellemi termékek másolatai, ami felvet egy fontos jogi-etikai kérdést is: hogyan állnak ehhez a kiadók?

Nos, a vélemények igencsak megoszlanak, a Summoner Warst és Dead of Wintert jegyző Plaid Hat Games viszont úgy tartja, hogy a programmal akár sokkal több, később vásárló szerezhető, mint amennyi eladást vesztenének a dologgal. Én egyet tudok: aki hozzám hasonlóan élvezi a táblajátékokat, könnyen azon kaphatja magát, hogy már órák óta szemez azokkal a modként elérhető címekkel, amelyeket eddig valóságban nem volt lehetősége megvenni, de így közelebbről is kipróbálhatja. Nekünk a Tabletop Simulator ezért nagyon vonzó alternatíva, a „táblaszüzeknek" viszont mindenképp a hús-vér ember társaságot ajánlom bevezetésnek – ha nincs sok türelmed magadtól leülni a szabálykönyvek elé és belemélyedni a táblák rejtélyeibe, akkor számodra nem lesz túl különleges darab. Ha viszont igen, akkor aranybánya!

ADATOK

KIADÓ
Berserk Games

FEJLESZTŐ
Berserk Games

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

GÉPIGÉNY

2.0 GHz CPU, 4 GB RAM, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Gazdag eszköztárt biztosító, hiánypótló szimulátor az asztali- és táblajátékok kedvelőinek, amivel bármit megtehetsz. Bármit. De rám ne borítsd azt az asztalt!

GRAFIKA: **60%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

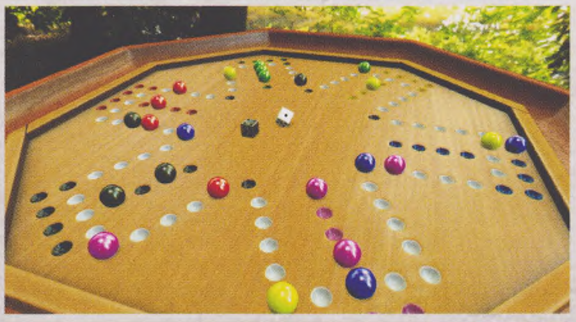
PRO

Elemek széles választéka, aprólékos testre szabási lehetőségek, gazdag eszköztár – és persze mod, és még több mod.

KONTRA

Szépnek azért nem mondanám.

85%



A túlságosan kótyagos fizika és a meglehetősen randa találás kettőse nem teszi teljesen kellemessé az élményt.

ANDROID NETRUNNER

Az Android-univerzumban játszódó kártyajátékot mindössze két személyre tervezték, ezért nem kell nagy társaságot magad köré gyűjtened, hogy jól szórakozz. A sötét, disztópikus cyberpunk hangulatú játékban az egyikőtök egy nagyvállalat fejese, a másik pedig egy runner (hacker) – az előbbi feladata a védelem építése, az utóbbi pedig a ropogós adatok elcsaklizása érdekében a védelmi hálón szeretne áttörni. Mivel csak egy emberrel kell összehangolódnod, ezért első multis élménynek ezt ajánlom.

BORDERLANDS 2 MONOPOLY

Ez a valóságban nem létező tábla a Monopoly felépítését utánozza és követi, ám az egész berendezést a Borderlands őrült világával dobja fel. A szabályok és mezők funkciói megmaradtak, annyi különbséggel, hogy pandorai megfelelőt és vicces grafikákat kaptak. A Pandora's Vault például a szabad parkolást jelenti, ha az Ammo Dumpra lépsz, adót kell fizetned, a Customization Station esetében pedig börtönbe jutsz. A játék élvezetéhez csak a Monopoly szabályait kell ismerned – első TTS modnak ajánlott.

ROOM 25

A valóságban is az egyik kedvencem a Room 25 című játék, amely stílusban és témában leginkább „A kocka" című filmet idézi. A játékosok dolga a csapdákkal telerakott termeken át eljutni a kaput jelentő 25-ös számú szobába, amit összesen ötféle játékmód fűszerez: van lehetőség kooperatív játékra együttes erővel, vagy akár egymás ellen is játszhattok, mint rendőrök és foglyok. A játék szerencsére a szimulátoron belül is rendkívül szórakoztató kaland, kifogástalan csomagban. Cyberpunkoknak alap!

DEAD OF WINTER

Ketten és többen is játszható, a TTS elsajátítására remekül alkalmas mod. A Dead of Winter egy létező alapmű, amelyben egy csapat túlélőt kell irányítanunk a zombiktól fenyegetett világban, ám a csoportban mindig megbújik egy áruló is, aki legalább annyira veszélyes, mint a húsbábok. Mivel a játék eléggé nehéz magában is, akkor érdemes becsatlakozni egy nagyobb partiba, ha már több meccset is nyomtunk a TTS-sel. Szerencsére a mod épp annyira látványos és kidolgozott, mint az eredeti mű.

MUNCHKIN

A cikkben már beszéltünk arról, hogy nem minden kiadó nézi jó szemmel a játékaik másolását. Steve Jackson, a Munchkin játék alkotója például egyáltalán nem. Ha eme klasszikus után kutatnál a Steam Műhelyben vagy a Nexuson, megdöbbenve tapasztalhatod, hogy a modot leszedették az alkotók. Az internet bugyraiban azonban még fellelhető a mentés, ha elég mélyre merülsz, és a multis szerverek legalább egyikén is mindig pörög a Munchkin, így ha ügyes vagy, hozzáférhetsz és le is mentheted.

WITCHER GWENT

Ez a mod tökéletesen példázza azt, hogy a játékon belüli, magukban is élvezetes minijátékokra is van igény külön kaland formájában – főleg ha az egy törpék által játszott stratégiai kártyajáték, és nevezetesen a The Witcher 3 belső játéka. Természetesen mivel modról van csak szó, az átültetés eltéréseket is tartalmaz, és nem tökéletes standalone program – az egyik legszembetűnőbb a pakliépítés során alkotott új szabály, amelyet a jegyzetek közt elolvashatsz. Viszont remek móka!

DOOM: THE BOARD GAME

Régóta nézem áhítattal a DOOM táblajátékot, ha találkozok vele egy boltban, ám eddig nem volt alkalmam a magamévá tenni. Ezért örültem annak, hogy volt valaki olyan elvetemült, hogy megalkossa mod formájában. Ez egy egyszerűbb szabályokkal rendelkező táblajáték, ezért bátran ajánlható kezdőknek, ráadásul a szabálykönyvet is elkészítette a mod feltöltője. Pár módosított elem is belekerült, főleg bővítmények: háttér, 3D figurák, modellek, melyek látványban tökéletesen illeszkednek az egészbe.

X-COM: THE BOARD GAME

Meglehetősen kilóg a sorból ez a mod, mivel játszásához le kell tölteni hozzá még egy különálló ingyenes appot is, amely az idegenek megakadályozásának elengedhetetlen kelléke lesz majd. Az XCOM táblajáték formában is a szokásos történetet hozza: az XCOM vezetőiként legfeljebb négyen vehetjük fel a harcot az özönlő földönkívüliek ellen. Az app és a manuális játék érdekes keveréke meglehetősen egyedi élménnyé teszi a táblát, és inkább azoknak ajánlott, akik már otthonosak a TTS kezelésében.

BETRAYAL AT THE HOUSE ON THE HILL

A BaHoTH-ban egy kísértetkúriát kell felderítenünk, ami önmagában kicsit klisés – ám jelen esetben magunk alakítjuk a ház alaprajzát újabb kártyák húzásával. Ez a játék akkor a legélvezetesebb, ha 5-6 ember játssza, így a legjobban akkor jársz, ha keresel egy partit, ahová csatlakozhatsz. A mod nagy felbontású grafikákat használ a kártyákhoz, és a modelleket is folyamatosan javítja a készítő, ezért külsőre szinte teljesen hű a fizikai formában elérhető tabletop játékhoz – kihagyhatatlan kedvenc!

The Elder Scrolls Online – Tamriel Unlimited™

[ÍRTA **BÖJTÖS**]

A PC-n régóta hódító MMO műfaj konzolon még mindig újdonságnak számít, így a Bethesda betörése erre a piacra példaértékű, ami a végleges eredményt elnézve többszörösen is igaz. Nézzük meg, hogyan fest Tamriel az előfizetéses modell eltörlése után PS4-en és Xbox One-on!

Noha személyi számítógépeken az MMO műfaj már több mint tíz éve zsebeli be a sikereket (lásd például a WoW diadalmenetét), a stílus konzolokon még mindig gyerekcipőben jár, az egyszemélyes kampányokhoz szokott közönséget pedig igen nehéz meggyőzni a masszív online élményről, amennyiben nem a gyors küzdelmekkel teli lövöldözésről van szó. A tavalyi megjelenésű The Elder Scrolls Online azonban megpróbálkozik megszerettetni a zsánert ezzel a réteggel is – a Bethesda a PlayStation 4-es és Xbox One-os változatokkal úgy tűnik, további életeket, családokat és emberi kapcsolatokat tesz tönkre a játékkal, ami a havidíjas modelltől szabadulás után új pompával ragyog.

TAMRIEL, TE CSODÁS!

A TES-sorozat univerzumát nagy eséllyel senkinek sem kell bemutatni. A konzolosok számára sem ismeretlen Morrorwind (Xbox), Oblivion és Skyrim (PS3 és X360) történetét megelőző idővonalban elhelyezett Tamriel ezúttal Molag Bal fenyegetése alatt reng meg, miközben az összevont létsíkok szabad utat nyitnak a démoni hadak előtt. Ekkor jövünk mi a képbe, hogy választott karakterünkkel a hősök rengetegéből kiemelkedve győzedelmeskedjünk az ősi gonosz felett, amihez persze rengeteg lehetőség is dukál.

A kezdetek kezdetén megalkothatjuk karakterünket, az arcformán és bőrszínen túl sok mindenre kitérő barbizgatás után fajt, kasztot és frakciót választhatunk, mindez pedig a játékmenetre és a felfedezhető régiókra is hatással van. Az egyszeri „végigjátszás" (ami egy MMO esetében eléggé behatárolhatatlan) több mint száz órát vehet igénybe, a többfajta indításnak köszönhetően pedig ez megtriplázódik, ami már eleve igen impozáns időtartamot társít a felfedezés és kalandozás mellé.

S bár van egy főszálunk is – amit érdemes végigjárni a beteljesedésig –, utazásunk és a települések felfedezése során rengeteg mellékmissziót is felvehetünk, amikkel összekapcsolhatjuk az eseményeket, jobban beleláthatunk a történésekbe; ehhez érdemes az úton-útfélén fellelhető könyveket is elolvasni, amik temérdek információt szolgáltatnak a tényleges történeti szálak mellé. Így változik át a TESO egy élő és hatalmas világgá, amely játékosát nemcsak bekebelezi, de nem is engedi el egy jó darabig. Pláne akkor, mikor rájövünk, hogy az eredetileg apró szívességként indult ismerkedés állandó jelenlétté alakul át, mi pedig azon vesszük észre magunkat, hogy sokadik alkalommal segítünk az adott, immáron fontosnak tűnő NPC-nek az egyre brutálisabb kihívásokat legyőzve.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
Zenimax Online Studios

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

STÍLUSMINTA

World of Warcraft
2004 (BLIZZARD)

Vindictus
2010 (NEXON)

Közben persze megállás nélkül keressük a plusz pontokat adó kristályokat, lootolunk mindenhol, ahol csak lehet (a lopás csúnya dolog), aztán szaladgálunk a helyi kirakodóvásárhoz eladogatni a felesleges cuccokat. De akár a játékostársadalommal is megoszthatjuk elnyűtt darabjainkat, aminek egy külön virtuális piactér lett szentelve.

ELŐFIZETÉS UTÁNI ÉLET

A 2014-es start a PC-s verzióval nem volt zökkenőmentes, amit a havi előfizetéses modell sem könnyített meg. Nos, ez a konzolos verzió megjelenésére sikeresen eltörlésre került, így immáron csak a játékot kell megvennünk, havidíjat nem kell fizetnünk. Vannak prémiumszolgáltatások és valós pénzért elérhető segítségek (a páncélok mellett a hátasok is ide tartoznak, amikért pár ezer forintot fizethetünk ki a játékban kért hatalmas, nehezen összegyűjthető összegek helyett), de ezekkel senkinek sem muszáj élnie. A gyorsutazás némileg megkönnyíti a haladást, ezért a ló már nem annyira szükséges, ha pedig sokat lootolunk és kivesszük a részünket a feladatok teljesítéséből, akkor a pénzszerzés sem jelent akkora problémát.

A PC-s változathoz képest átalakításra került a kezelőfelület és a gyorsgombok

Sok különbség nincs a konzolos és a PC-s változatok között a látvány terén, inkább csak részletből van kevesebb.

használata is, így némileg alkalmazkodva a korábbi Skyrimhez, ami már konzolokon is kimondottan sikeressé vált. Emellett van voice chat a könnyebb kommunikálás kedvéért (a szöveges csevegés nem elérhető), továbbá a Group Finder pillanatok alatt talál számunkra bandát a dungeonok kitisztításához, függetlenül a szintünktől. Mindez nagyszerűen működik, ráadásul egészen kézre áll, logikus módon került elhelyezésre; az első órákban talán még kapkodjuk a fejünket, de ha belejöttünk, akkor másodpercek alatt lejtünk üdvözlőtáncot barátainknak, vagy éppen kapcsolódunk be mások csapatába egy csontvázakkal teli járat felfedezésére.

A konzolos átirat startjakor szokás szerint komoly problémák voltak, de ezeket azóta szerencsére többnyire már orvosolták.

SZÓLÓBAN

A PS4-es és Xbox One-os verzió mindenképpen jól startolt, ráadásul olyan közegben, ahol egyelőre komoly vetélytársak sincsenek. Elsőre talán kicsit fapadosnak bizonyulhat a külső, főleg egy The Witcher 3: Wild Hunt után, de nem szabad elfelejteni, hogy teljesen más zsánerről beszélünk, még ha az alapok hasonlóak is. A többjátékos küzdelmek fantasztikusak, az ismerősökkel kalandozás rendkívül hangulatos, a sztorinak, a mellékküldetéseknek, a különböző foglalkozásoknak, illetve a tízes szinttől megjelenő, egy újabb területre elvezető, Guild War 2-jellegű PvP-nek hála pedig szinte megunhatatlan játék a TESO: Tamriel Unlimited.

Persze első körben komolyabban össze kell ismerkedni a programmal, elvégre a korai órákban csak azt látjuk majd, hogy emberünk idétlenül, esetlenül mozog, bármelyik nézetet is használjuk, a harcok pedig furán, már-már kaotikusan zajlanak le – ám mindez csak a máz, ami alatt egy gyöngyszem lapul. A rendkívül szerteágazó fejlesztéseknek, a hatalmas és nagyjából szabadon bejárható területnek, valamint a milliónyi szabadidős tevékenységnek hála soha nem lesz két teljesen azonos pillanatunk, a töméntelen mennyiségű játékos jelenléte pedig megsokszorozza az élményt, ami természetesen ismerősök oldalán, csoportba tömörülve az igazi.

Elvégre azért beszélünk MMO-ról, mert itt a magányos farkasok nem minden esetben érvényesülnek, vagy éppen nem úgy, ahogy azt megszokhatták más produktumok esetében. Különösen igaz ez a négyfős feladatoknál, amelyekhez kimondottan szükséges pár társ megléte, egyedül szinte biztosan el fogunk vérezni. Ez pedig nem csak abban az esetben igaz, ha két kezünkben egy-egy kardot lóbálva, hangosan ordítva rontunk neki öt-hat, a szintünknek megfelelő, vagy annál táposabb csontváznak, elvégre taktikázással sem jutunk sokra, ha a küldetés több személyre és csapatmunkára lett megtervezve. Ám pont ezek a pillanatok adják meg a TESO sajátos ízét, a különböző összetevők nyújtotta kevert aromát. Emellett sajnos a legfőbb negatívumok is pont e szegmens okozza: továbbra is fennáll a probléma, hogy az XP-t nem mi kapjuk egy kisebb csatában, egy helyszínre betévedve már össze sem találkozunk a helyi Janival, mert azt társaink ízekre szedték, és hasonlók. Amennyiben ezeket javítanák, tökéletesebb eredményről beszélhetnénk, de mivel a gond immáron egy éve tetten érhető, ezen a téren nagy eséllyel már nem történik lényegi változás.

A konzolos verzió egyébként minden fontos elemet tartalmaz, amit a PC-s fel tud mutatni, ezzel tökéletes alternatívát kínálva mindazoknak, akik nem rendelkeznek komolyabb számítógéppel, vagy éppen azt nem játékra tartják. Ezzel pedig nagy eséllyel új fejezet indul a piac életében, hiszen ha a program sikeres lesz, akkor a műfaj továbbterjeszkedik majd, amire egyébként már eddig is voltak kísérletek, miközben a MOBA zsánere is kezdi megvetni a lábát az otthoni masinákon.

ÉRTÉKELÉS

A TESO TU sikeresen vette az akadályt: bár nem hibátlan formában, de páratlan élményt nyújtva vette be a konzolos piacot, amely remélhetőleg hosszú távon is meghálálja a lehetőséget.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Eszméletlen mennyiségű tartalmat és játékidőt biztosít, miközben a többjátékos opciók is kiválóan működnek.

KONTRA
MMO-ként nem mutat rosszul, de technikailag kicsit így is le van maradva, amivel a játék a TES-széria összes betegségét is magában hordozza.

77%

82%

Ha kíváncsi vagy a cikkben is említett PC-s alapjáték tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/teso

HALO

THE MASTER CHIEF COLLECTION – HALO 3 ODST

[ÍRTA BÖJTÖS] A Halo-széria egy igazi sikertörténet, ami az Xbox-brand legelőkelőbb darabjának számít a Forza és a Gears of War mellett, így nem csoda, hogy a One megjelenése után tökéletesebb és teljesebb formában kap(t)unk lehetőséget a nagyszabású űreposz újrajátszására.

Talán még a Bungie alkotói sem sejtették, hogy játéksorozatuk nemcsak kiállja az idők próbáját, de 14 év múltán, a készítői stafétabot átadását követően is az élvonalban marad. Az eredeti fejlesztők azóta az Activision alá bedolgozva a nagyszerű koncepcióval rendelkező, ám a tervezőasztalt elhagyva több sebből is (el)vérző Destinyt elkészítve próbálták megismételni a sikereiket, miközben a helyükre kerülő 343 Industries igazi rajongó módjára készíti az újabb és újabb kalandokat, no meg a remake-eket a franchise fanatikusainak. E pozitív hozzáállás kiváló példája a Master Chief Collection, amely egy játék áráért kínált négy teljes epizódot (ráadásul a másodikat embertelenül komoly felújítás kíséretében) az új generációs konzolon, miközben a nehézkes online multi indítását követően már kiderült, hogy a mellékszál ODST is sorra fog kerülni, méghozzá a leggyorsabb vásárlóknak ajándékba, míg a lassabbaknak mindösszesen 990 forintért. Ez ám a vásárlóbarát hozzáállás!

FUTURISZTIKUS FILM NOIR

A játékot az MCC kampánymenüjében, a Halo 3 ponton belül találjuk, ahonnan elindítva 1080p-ben és 60 fps-sel élhetjük át „Rookie" nyomozását. Az ODST ugyanis eltér a megszokott epizódoktól: Master Chief szabadsá-

Az alapjáték tesztjekor sajnálkoztunk, hogy az ODST kimaradt, de a Microsoft pótolta ezt a hiányosságot!

got kapott a végigjátszás ideje alatt, ennek köszönhetően egy átlagosabb, nem emberfeletti képességekkel rendelkező zsoldos bőrébe bújva, a nem annyira sikeres landolást követően kell utánajárnunk, mi történt társainkkal. New Mombasa romos, sötét utcái rengeteg veszélyforrást tartogatnak számunkra; a Covenant mindenhol ott van, mi pedig egy-egy feljegyzésből rakjuk össze az eseményeket, miközben a VISR éjjellátó intelligens rendszerét felhasználva keressük meg az elhullajtott tárgyakat, felszerelést, majd a csapattagok bőrébe bújva újból átélhetjük a már lezajlott cselekményt, az elkeseredett harcokat.

EGY REMEK KAMPÁNY

Az ODST mindezeknek és az emberibb, hétköznapibb hősöknek köszönhetően nagyszerű lett. Ami pedig a legjobb: bár a programot nem érte olyan nagyszabású felújítás, mint ami a második epizódnál késztetett mindenkit ledöbbenésre, az apró grafikai tupírnak köszönhetően a kampány ma is ugyanolyan élvezetes, mint 2009-ben volt. Master Chief ugye nincs velünk, szereplőink (itt debütált a Nathan Fillion alakította Edward Buck, aki a Guardians jóvoltából hamarosan visszatér közénk) könnyebben sérülnek, kisebbet ugorhatnak, plusz fegyverek terén sem vagyunk annyira eleresztve, mint a széria fővonalánál. Emellett a történet is egy melankolikusabb, komorabb árnyalatot kapott a mindig sötét utcák jóvoltából, a magányos ballagások és harcok beköszönésével. Emellett a rendre előkerülő visszaemlékezések során epikus tűzharcokba, sokszereplős csatákba is belecsöppenhetünk, amik pont úgy kerültek elhelyezésre az idővonalban, hogy a film noiros „átvezetések" ne váljanak egysíkúvá, unalmassá.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
343 Industries

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Ingyenes vagy éppen 990 forintos kiegészítő, ami igazából egy teljesen önálló játékként is értelmezhető? Igen!

GRAFIKA **60%**
HANG **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY **90%**

PRO

Fantasztikus, kellőképpen változatos kampány, ami ma is éppen olyan élvezetes, mint hat éve volt, ráadásul ennyiért szó szerint ajándék.

KONTRA

Elég csúnya, és Firefight sincs.

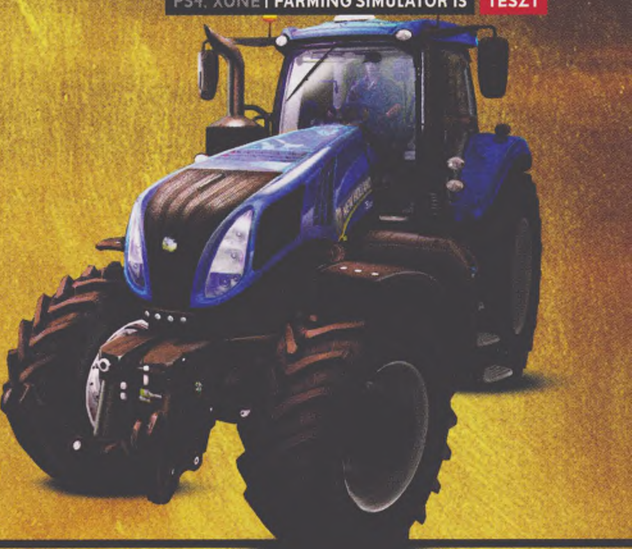
85%

SZÓ SZERINT AJÁNDÉK

Noha az eredeti ODST mellett megjelent hordamód, a Firefight nem került bele a csomagba (nagy kár érte, mert igazán élményszámba ment), az alapjáték beleágyazása a kollekcióba így is példaértékű mutatvány. Hogy mindezt ajándékba kapták mindazok, akik a megjelenést követő egy hónapban vették meg az MCC-t, az már csak hab a tortán, noha a DLC-k között fellelhető pakk 990 forintos árazása is követendő példaként hozható fel. A játék ugyanis még mindig épp olyan remek, mint a megjelenése pillanatában volt, változatos kampánya pedig szinte minden igényt kielégít, éppen ezért gyakorlatilag kihagyhatatlan mindazok számára, akik korábban nem ismerkedtek össze vele. Csodát persze nem szabad várni egy hatéves, alapvetően előző generációs FPS-től még a felújítás után sem, ráadásul a hordamód hiánya is fájó, ilyen áron mégis vásárlásra buzdítunk mindenkit, aki idáig esetleg gondolkozott a kiegészítő megvételén.

New Mombasa már a kiadásakor se volt szép vagy hiteles, de komor hangulata még mindig húsbavágó.

Farming Simulator 15



[ÍRTA BÖJTÖS] **Nyolc év és egy rakás újabb epizód, amik egyre nagyobb példányszámban kelnek el. A Giants Software valamit nagyon tud, ha a Farming Simulator eladásait és népszerűségét nézzük, pedig a széria debütálásakor még mindenki nevetett a mezőgazdasági szimulátoron.**

Valahol jó és megtisztelő dolog úttörőnek lenni, stílusokat vagy éppen műfaji alapjátékokat teremteni, ebben pedig akárhogyan is vesszük, a Giants Software kivette a részét. Bár sok-sok esztendővel ezelőtt még a többség kinevette a csapatot a munkagépekre összpontosító Farming Simulator kapcsán, a sorozat népszerűsége azóta is töretlen, sőt újabb piacokat sikerül elfoglalni, így például az FS15 immáron a PC-s változat mellett az előző generációs konzolokon túl még PS4-en és Xbox One-on is tiszteletét tette, miközben játékmenet terén is sokat fejlődött. Eleve komolyabb gazdálkodási folyamatokban is részt kell vennünk, a grafikusmotor is változott, eszközeink pedig soha nem látott számban állnak rendelkezésre, hogy felvirágoztassuk farmunkat.

ÉLET A FARMON

Fontos az emlékezetünkbe vésni, hogy bár alapvetően ezzel fogjuk eltölteni legtöbb időnket, mégsem annyiról van szó, hogy egy népdalt dúdolgatva elszórjuk a magvakat, megöntözzük a veteményest, aztán learatjuk munkánk gyümölcsét, hogy végül a tornácon kényelembe helyezkedve egy szalmaszál rágcsálása közben gyönyörködjünk a naplementében. A Farming Simulator 15-ben ugyanis komoly üzleti lépéseket kell tennünk, néha több választás közül döntve a helyes irányba kell terelnünk gazdálkodásunkat, miközben a piac helyzetét figyelve gyors reakcióidővel használjuk ki a lehetőségeket, amik immáron az állattenyésztést és újdonságként a fakitermelést is előtérbe helyezik. Mindehhez persze kapunk egy gyakorlómódot is, ám a tréning, hogy is mondjam... némileg hiányos, egy-két alap (egymáshoz kifejezetten hasonló) munkafolyamatot megmutat nekünk, aztán szépen elengedi a kezünket, amikor már komolyabb feladataink lennének.

HA EGY ÜZLET BEINDUL

A két helyszínen, vagyis a skandináv Björnholm dimbes-dombos tájain, valamint az amerikai Westbridge Hills területein folyamatosan változnak a napszakok, mialatt mi nekiállunk az izzasztó munkának: a hirdetőtáblákról begyűjtjük a küldetéseket, megdolgozzuk a földeket, majd a lövöldözés és harc helyett a krumplira, kukoricára, búzára, árpára vagy éppen a csirkékre összpontosítva elkezdünk bevételt termelni, amihez ugye rengeteg munkagépre van szükségünk. Ha pedig éppen túltermelést sikerül elérni, a felesleget gyorsan elraktározzuk, hogy amikor ismét emelkedik a piaci ár, túl tudjunk adni termékeinken. Ezenkívül másokat is alkalmazhatunk, sőt az online multi segítségével barátokat és ismeretleneket hívhatunk be segítségül, elvégre a valós emberi intelligenciának nincs párja, ráadásul a mesterséges droidok hajlamosak szó nélkül venni a kalapot és kabátot, miközben mi megszakadunk a melóban.

A konzolos változat meglepően jól sikerült látvány és irányítás szempontjából is, de azért kár, hogy megnyirbálták a multiplayer lehetőségeit.

AZ ÚJ GENERÁCIÓS VÁLTOZAT

Időnket tehát sokféle módon elüthetjük, a farm megmunkálásában pedig van némi báj, azonban a Farming Simulator 15 sajnos így sem lett felejthetetlen alkotás. A mesterséges intelligenciára mintha nem is szántak volna időt a fejlesztők: az utakat gyalogos és autós zombik járják, a tereptárgyak fittyet hánynak a valós fizikai törvényekre, ráadásul bár a veteményes mellett a munkagépek hada is igen korrekt megvalósítást kapott, az összkép már nem ilyen pozitív. A sima járgányok, épületek borzalmasak, ahogy a belső nézet is elnagyolt, emellett a PC-n tizenhat fős kooperáció is hatra csökkent le, ami elég csúnya eredmény. Persze a lényeg még mindig a licencelt munkagépek használatán van (több mint 40 gyártó közel 150 eszköze került a programba), amivel a téma iránt érdeklődők – valamint hallomás alapján a fiúgyerekek is – remekül elszórakozhatnak, noha volna még mit fejleszteni a játékon. A járgányok vezetésének, használatának és tisztogatásának megvan a maga szépsége, és bár nekem ezt nem sikerült megtalálnom, ez legyen az én problémám, elvégre az eladott példányszámok nem engem igazolnak.

A favágás remek kiegészítés a hagyományos farmerkedés mellett. Reméljük a jövőben is bővülnek majd a lehetőségek!

ADATOK

KIADÓ **Focus Home Interactive**

FEJLESZTŐ **Giants Software**

MŰFAJ **szimulátor**

MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Eleinte kifejezetten jópofa munkagép- és mezőgazdasági szimulátor, amiben bőven van potenciál, ráadásul tartalommal is rendelkezik, emiatt félórát vagy egy fél életet egyaránt eltölthetünk mellette.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A rengeteg gyártó nyújtotta komoly géppark és az eleinte szórakoztató, majdhogynem változatos földművelés varázsa elragad minket...

KONTRA

...aztán előkerülnek a hibák, a grafikai és fizikai hiányosságok, amik miatt személytől függ, milyen gyorsan unjuk meg a játékot.

70%

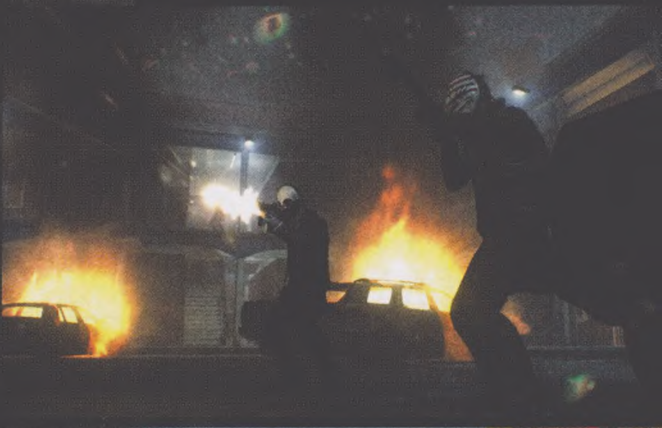
75%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett PC-s eredeti változat tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/farming-simulator15

PAYDAY 2 CRIMEWAVE EDITION



[ÍRTA BÖJTÖS] **2013 NYARÁN JELENT MEG A PAYDAY HIVATALOS FOLYTATÁSA, AMI IMMÁRON MINDEN KORÁBBI FIZETŐS DLC-VEL KIBŐVÍTVE ÉRHETŐ EL PLAYSTATION 4-EN ÉS XBOX ONE-ON A CRIMEWAVE EDITION KÉPÉBEN. FEGYVEREK ÚJRATÖLTVE, PÉNZESZSÁKOK BEKÉSZÍTVE, INDULHAT A RABLÁS!**

Miközben az első Payday egy, a Left 4 Dead sikereit és játékmenetét megirigylő bűnözői szimulátorként vált ismertté, a Starbreeze által is támogatott második epizód mindenben jobb lett elődjénél, ráadásul tartalom szempontjából is nagyobbat robbant a washingtoni környezetbe szállított adrenalinbomba. Más kérdés, hogy a 2013-as PC-s megjelenést követően az előző generációs változatok finoman szólva is kritikán alulinak bizonyultak (no, nem mintha a külcsín eleve megremegtette volna az AAA-s címek trónját), éppen ezért a kiadó a fejlesztőkkel együtt elérkezettnek látta az időt a definitív verzió megjelentetésére. Ez a Crimewave Edition.

DLC-BEN GAZDAGON

Két év sok idő, ezen időszak alatt pedig rengeteg kiegészítő lett belepasszírozva az alapjátékba. Most a PS4-es és XOne-os verzióknál ezek már természetes szériatartozékok, amik kellenek is, hiszen a program alapjait a változatos küldetések adják meg a kooperatív multi mellett. Elvégre, mint eddig, most is arról van szó, hogy a bűntényt megtervezve okosan és lehetőleg minél csendesebb módon csapjunk le az adott célpontra, ami lehet ékszerüzlet, bank, múzeum, vagy éppen egy raktárépület. Mivel a teljes pakk minden eleddig kiadott bővítményt tartalmaz, feladataink meglehetősen sokszínűek: karácsonyi csomagok után éppen úgy kutathatunk, ahogy az orosz maffiával is összeakaszthatjuk bajszunkat, továbbá nyúlmaszkban, direkt a Hotline Miaminak dedikált fa testápolóval is megdorgálhatjuk ellenfeleinket. Immáron választható az egyetlen női csapattag is, plusz egy rakás fegyveres kiegészítő, ami természetesen a nem annyira jó szokást megtartva totálisan véletlenszerűen jelenik meg sikeres teljesítés esetén esedékes nyereményeink (plusz XP, pénz, álarc, egyebek) között.

FEJLESZTÉS ÉS LOOT

A Payday 2 alapját a belső nézetes rablások és a csendes, észrevétlen akciók mellett az XP-alapú fejlődés adja, ami egy rendkívül szerteágazó képességfával millió és egy opciót kínál arra, hogy mi váljunk a legismertebb bűnözővé szerte e világon. Letehető lőszerutánpótlás vagy egészségügyi csomag, komolyabb páncél, a foglyul ejtett túszok Stockholm-szindrómás irányítása, körfűrész vagy éppen C4 – bármit megszerezhetünk, ami stílusunkhoz leginkább passzol, aminek következményeként mindenki a saját ízlése szerint érvényesülhet, ezzel is igazán egyedivé téve a négyfős, egymást folyamatosan segítő csapatot. Az egyre nehezedő missziók a kapott pontszámot is megsokszorozzák, no meg az sem mindegy, mi mindent sikerül begyűjtenünk az adott pályán, ezért érdemes lecsapni mindenre, ami mozdítható és értékké tehető. Éppen emiatt fontosak képességeink és azokhoz tartozó eszközeink is, elvégre egy bankautomatákkal teli áruház és egy szekrényekkel telezsúfolt pénzintézet esetében például kifejezetten jó szolgálatot tesz a körfűrész, ami már nem annyira jó, ha egy alapvetően akcióorientált menekülős/túlélős küldetésnél terheli le a rendelkezésre álló fegyverhelyeket.

DEFINITIVE EDITION

Igazából ennyi a Payday 2 Crimewave Edition. Minden pozitívuma és negatívuma megmaradt, azt pedig mertük remélni, hogy a különböző kiegészítőket már nem kell újra megvennünk, ha ismét áldozunk a játékra. A mesterséges intelligencia megmaradt a használható (gyógyít, ismeri a fegyverek ravaszának igen komoly logikai játékok megoldásával vetekedő használatát), de nem éppen okos döntésekkel operáló szintjén, míg ellenfeleink fura dolgokra képesek. Emellett viszont olyan hangulata van a játéknak a rendkívül kopottas grafika mellett is, hogy alig lehet abbahagyni, ismerősökkel szó szerint fantasztikus élmény, a pörgős elektronikus zenék pedig dübörögve pumpálják belénk az adrenalint. Tulajdonképpen csak ez számít, semmi más.

Elképesztő mennyiségű extra tartalmat sikerült a lemezre préselni, és még éveken át érkeznek a további bővítmények.

A CSOMAG TARTALMA:

ARMORED TRANSPORT	HOTLINE MIAMI	THE SHADOW RAID HEIST
GAGE WEAPON PACK #1	GAUGE HISTORICAL PACK	JOHN WICK CHARACTER PACK
GAGE WEAPON PACK #2	THE DIAMOND HEIST	THE HOXTON BREAKOUT HEIST
GAGE MOD COURIER PACK	CLOVER CHARACTER PACK	OLD HOXTON CHARACTER PACK
GAGE SNIPER PACK	THE BOMB HEISTS	THE INFAMY UPDATE
THE BIG BANK HEIST	DRAGAN CHARACTER PACK	THE DIAMOND STORE HEIST
GAGE SHOTGUN PACK	THE DEATH WISH UPDATE	THE WHITE XMAS HEIST
GAGE ASSAULT PACK	THE ELECTION DAY HEIST	THE PAYDAY 2 SOUNDTRACK

ADATOK

KIADÓ **505 Games**
FEJLESZTŐ **Overkill**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Újgenerációs konzolokon helyrehozza mindazon hibákat, amik az előző kiadásban voltak.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Pár ismerőssel soha nem látott pusztításba kezdhetünk, vagy éppen szellemekként fosztogathatunk.

KONTRA
Egyedül unalmas, ismeretlenekkel körülményes, és minden bug, hiba megmaradt.

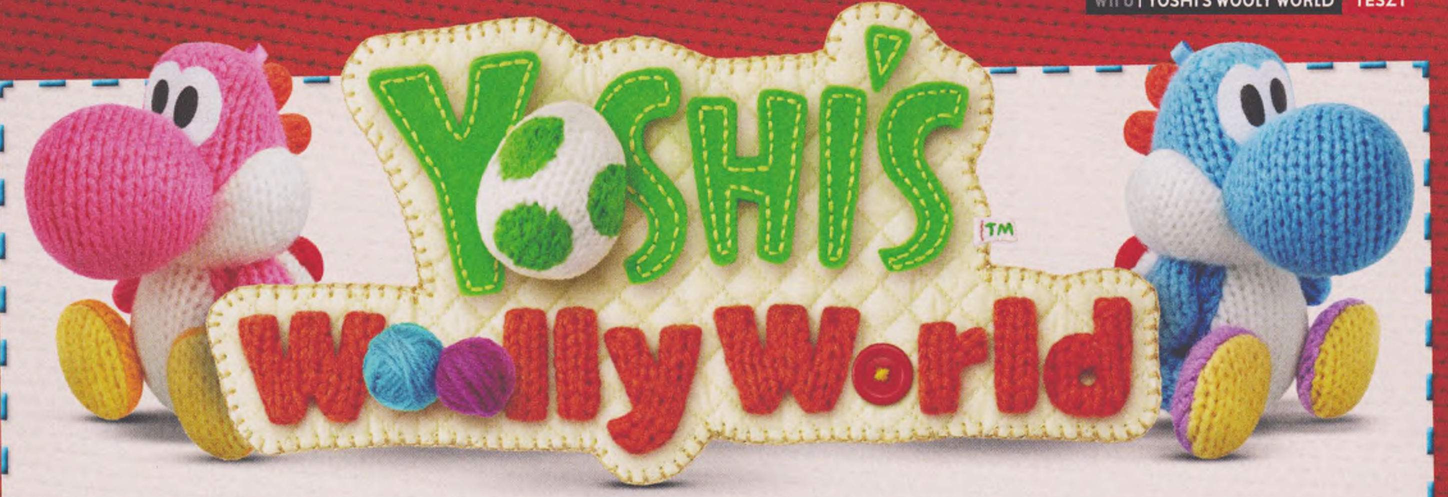
70%

80%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett alapjáték részletes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/payday2



[ÍRTA MCMACKO] **Sokunk kedvenc Nintendo-karaktere ismét főszerepet kapott, hogy megmutassa, milyen is egy vérbeli, igényes 2D platformjáték. Yoshi ezúttal nem bébi Mariót pesztrálgatja, hanem egy teljesen új történetben veszi fel a kalandok fonalát.**

Húsz éve már annak, hogy a Yoshi's Island a paradicsomig repítette a Super Nintendo tulajokat, és sárga irigységbe taszította a rivális segásokat. Akkor az első Yoshi platformjáték maga volt a csoda, és ezt a csodát ma kézbe véve ugyanolyan elemi erővel hat a játékba pakolt kreativitás és precíz mechanika, mint annak idején. Meglepő, hogy a játék kvázi külön leágazása lett a Mario-sorozatnak? Az eredeti klasszikus huszadik szülinapján Yoshi fonalgombolyagként tér vissza, hogy megmentse a napot!

ÉDES KIS DINÓ

A kedves Yoshisaurusz ezúttal is nagy kalamajkába keveredik, Kamek (Bowserék házi boszorkánya) ugyanis fonalköteget varázsol a vidék szinte összes dinójából, és feneketlen puttonyával eliszkol. Hősünk persze megmenekül a mágus ármánykodásai elől, és utánairamodik a seprűnyélen közlekedő teknősnek. Célunk, hogy megmentsük a fonal Yoshi népséget, és természetesen fel is kell göngyölítenünk az összekuszálódott (pamut)szálakat. Vajon kinek és mire kellhet ez a sok fonal?

Aki nem ismerné a Yoshi's Island játékokat, annak gyorstalpalóval elmeséljük a játékmechanikai alapokat. Yoshi kicsit maflább karakter, mint Mario, cserébe azonban van néhány extra képessége. Például a hosszú nyelvével lenyelt finom falatokból tojásokat tud tojni, amelyek a Wooly Worldben apró fonalgombolyagként jelennek meg. E tojásokat aztán célzás után kilőhetjük ellenfelek kiiktatása vagy amúgy elérhetetlen bónuszok összekaparása végett. A levegőben, ugrás után tudunk még kicsit „kotorni" pici lábainkkal, aminek köszönhetően tovább nyúlhat az ugrásunk. És a Wooly Worldben sem maradnak el az átalakulós szakaszok, ahol különböző mókás alakokat ölthet a kis dinoszauruszunk, például megnőhet, motorrá vagy épp esernyővé alakulhat. Az egyes helyszíneken tonnányi gyűjtögetni való található, így a Wooly World csak elsőre tűnhet könnyű programnak. A pályákon tényleg nem nehéz eljutni a finist jelző virágkarikáig, de a keményvonalas játékosok is megizzadnak majd, ha mindent bónuszt be szeretnének zsebelni. A szintek amúgy általában több szakaszból állnak, és kicsit hosszabbak is, mint egy átlagos Mario-játékban, de a haladást soha nem érezhetjük vontatottnak. Apropó, bónuszok: a gyémántokat beváltva „perk" jellegű extrákkal örvendeztethetjük meg magunkat az adott pályákra, sőt, még egy könnyített játékmód is helyet kapott a programban, amely során Yoshi kevesebbet sebződik, angyalszárnyaival bármikor repkedhet egy jót, és a tojásdobálás tempója is visszafogottabb lesz, így a legfiatalabb játékosok is könnyen hozzáidomulhatnak a program kihívásaihoz. A Wii U képességeihez mérten is csodaszép egyébként a játék, véleményünk szerint még a legutóbbi LittleBigPlanet epizódnak is odaver néhány helyszín, de a karakterek és az animációik (Poochy!) is zseniálisak.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Good-Feel**
MŰFAJ **platform**
MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

Vérbeli platformjáték, de az eredetin nem tud túlmutatni.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Gyönyörű, gyerkőc-kompatibilis, tartalmas, és még a próknak is tartogat némi kihívást.

KONTRA
A prezentációt leszámítva szinte mindent láttunk már korábban.

80%

Ha platformjátékokról van szó, a Nintendo egyszerűen nem tud csalódást okozni – nem véletlenül a nagy N a műfaj királya!

MINDIG UGYANÚGY

Csodálatos alapokból dolgozhattak a folytatás készítői, de valahogy – mint mostanában többször is előfordult ez a Nintendónál – nagyon a biztonsági zónában maradtak a fejlesztés során. Hiába a sok (mit sok, rengeteg) ötlet, amit a pályákba és a különböző játékmeneti finomságokba pakoltak, azért a program minden percén látszik, hogy a nagy elődből táplálkozik. Ez persze nem probléma, mert a világ egyik (ha nem a) legjobb kétdimenziós platformjátéka volt az ős, de a régi motorosok azért okkal-joggal várják el, hogy egy ilyen nagynevű sorozat esetén valamelyest nagyobb szabású újításokkal is előálljanak a nagy N körül sertepertélő alkotók.

Gyakran vehetjük észre a Nintendón, hogy nem igazán tud túllépni a saját maga által kreált korlátokon. Ám ez nem baj, mert míg a szokásos figurákat és játékmenetet ilyen bájosan és ennyire finoman tudják újra és újra elénk tárni, addig kár lenne panaszkodnunk. A Wooly World bátran ajánlható minden gyerkőcnek, és némi fenntartással az újdonságokat illetően a Nintendo-profik is nyugodtan belevághatnak. Örülnénk, ha minden kölyök-kompatibilis játék ennyire igényes és kifinomult lenne, mint a Wooly World.

Devil May Cry 4 Special Edition

[ÍRTA OLDERN] *A Capcom nemcsak a DmC: Definitive Editionnel készült 2015-re: az új generáció számára elhozta egy másik klasszikusát is, a jó pár éve megjelent, sokak szerint méltatlanul elfeledett Devil May Cry 4-et, hogy megmutassa, van még szusz ebben a kalandban.*

A 2008-as Devil May Cry 4 már szinte mindenki által feledésbe merült. A kulcsszó a „szinte": ha akkoriban komolyan beleástad magad a játékba, és turkáltál kicsit az egészen fárasztó pályadizájn, a teljességgel értelmetlen és haszontalan sztori és a sok-sok önismétlő elem alatt, akkor egy olyan mélységgel rendelkező harcrendszert találhattál, amihez foghatót a mai napig nem készítettek. Arról sokat lehetne merengeni, hogy mennyire tette jól a Capcom, hogy ezt az egészen figyelemreméltó harcrendszert elrejtette a hardcore rajongókon túli világ szemei elől, de talán felesleges is. Most ugyanis futnak még egy kört a játékkal, ennyi év után, méghozzá elsődlegesen a kitartó rajongókat jutalmazva, nem is akármilyen módon.

ADATOK

KIADÓ **Capcom**

FEJLESZTŐ **Capcom**

MŰFAJ **hack and slash**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2.4GHz / AMD Athlon X2 2.8 GHz, 2 GB RAM, GeForce 8800 GTS / Radeon HD 3850 512 MB, 27 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Kiemelkedően jó harcrendszer, játékként viszont még mindig nem túl erős...

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Vergil, Trish, Lady remekül bővítik a lehetőségeket, fantasztikus a harcrendszer.

KONTRA

Unalmas pályák folytonos visszamászkálással, gyenge kamerával, gyér sztorival.

70%

RÉGI ISMERŐSÖK, ÚJ LEHETŐSÉGEK

Dante hatalomra éhes ikertestvére, Vergil régóta a rajongók egyik legfontosabb kedvencének számít, annyira, hogy az Ultimate Marvel vs Capcom 3 megjelenése óta népszerűsége nemhogy csökkent volna, hanem épp ellenkezőleg: sokan már onnan ismerik elsődlegesen a Yamatóval és Beowulffal hatalmas kombókat összehozó karaktert. A Devil May Cry 4 Special Editionjének főszereplője tulajdonképpen ő: most már lehetőséged lesz arra, hogy a jól ismert pályákat Vergillel járd be, és mindehhez természetesen teljesen új mozdulatok, egyedi harcstílus és sok-sok eddig nem látott kombó társul. Vergil meglepő módon nemcsak iszonyatosan erős (gyakorlatilag már kezdésből le tudja darálni a többi karakterrel elsőre nehéznek tűnő főellenségeket is), hanem azonnali teleportja miatt – amit offenzíven és defenzíven egyaránt használhat – magasabb fordulatszámra is kapcsolja a játékot.

Kevés ember szerette annak idején a negyedik epizódot, így nem is igazán értjük, miért pont ezt adta ki újra a Capcom...

A Capcom mindezeken túl 19-re lapot húzott, és bejött neki: Vergil mellett még Trish és Lady gazdagítja a választható karakterek palettáját, ezzel együtt tehát már összesen öt különböző karakter és öt harcstílus vár rád. A két hölgy egymáshoz és a féldémon férfiakhoz képest is teljesen eltérő stílussal bír, Ladynél szinte teljes lőfegyver-fókusszal, Trish esetében pedig úgy tűnhet, mintha megcsinálták volna Dantét újra, kezdőként, nagyobb sebességgel, kevesebb mélységgel, de valóban szórakoztató módon – ez is újabb

kezdőbarát funkció lehet. Velük is végigszaladhatunk a kampányon, kivágott átvezető animációkkal, egy-egy egyedi intróval és befejezéssel. PC-sként itt el is fogytak az újdonságok az előző DMC4-kiadáshoz képest, konzolosként azonban még a Legendary Dark Knight módnak is örülhetsz, amiben úgy pörgetik fel a nehézséget, hogy szinte megtízszerezik az ellenségek számát, ezzel felrázva a játék megszokott egyensúlyát, viselkedését.

SOK HŰHÓ SEMMIÉRT?

Az extra karakterek, a profik számára nyújtott elképesztő mélység és plusz mechanikák persze nem varázsolták automatikusan fantasztikussá a DMC4-élményt. A játék körítése változatlanul felemás maradt: a húsz küldetés tulajdonképpen csak tíz, majd ugyanez visszafelé eljátszva. A helyszínek még mindig zavaró felépítésűek, unalmas vizualitással, és ezen csak picit segít a megnövelt futási sebesség, hogy ne kelljen annyit várni, miközben A-ból B-be tartasz. A Bayonettával vagy akár a DmC-vel ellentétben itt tehát nem biztos, hogy örömmel játszod majd végig a játékot újra és újra. Akkor a profik mit élveznek majd a dologban? A Bloody Palace-t, a szinte végtelenített, egyetlen elkerített téren játszódó csatákat, amiben megmutathatod, hogy mennyire vagy jó, miközben a játék egyre durvább ellenfeleket vág hozzád. Itt nincsenek pályadizájn gondok, a kamera sem akad fel sehol, és még átvezető animációktól sem kell tartanod. Itt már csak a harc marad. Ha ez jelenti számodra a jó hack 'n' slash játékot, akkor örülhetsz. Ha nem, akkor nem fogsz jól járni a DMC4 SE-jével sem.

TOP5 LEGJOBB VÉTEL

Kiváló játékok a közel- és távoli múltból kihagyhatatlan áron, a gyűjteménybe

RISEN 3: TITAN LORDS

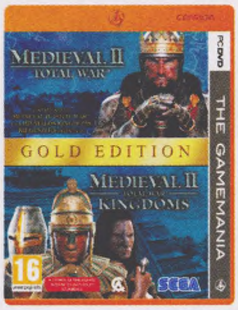
ÉRTÉKELÉS **58%** ÁRA **5990 Ft**

A Gothic-sorozattal elhíresült Piranha Bytes csapata tavaly folytatta a Risen-játékok vonalát a Titan Lord alcímmel ellátott harmadik résszel. A friss kalandban egy új hős mutatkozik be, akinek a lelkét egy gaz árnylord elrabolta. A feladat pedig innentől kezdve egyértelmű: a trópusi szigeteket meglátogatva vissza kell szereznünk emberi mivoltunk esszenciáját, és egyúttal megmenteni a világot a lélektolvaj pokolfajzatoktól, akik még a címszereplő titánokhoz képest is nagyobb fenyegetést jelentenek. Igen, az alapfelállás nagyban hasonlít a második részhez, és ha alaposan megnézzük, a Risen 3 bizony nem hozott különösebben nagy változásokat az elődjéhez képest, de ha szeretted az eddigi részeket, akkor jó eséllyel ezzel is jó pár kellemes órát fogsz eltölteni.

TOTAL WAR: MEDIEVAL II GOLD EDITION

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2490 Ft**

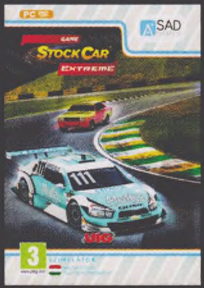
A CA gárdája jelenleg a TW új mellékhajtásán dolgozik, ami a legendás Warhammer-licencre alapoz, és ez nem csak egyszeri kiruccanás lesz a fantasyvilágba, hiszen expanziókkal is készülnek. A későbbiekben még lesz valós történelmi periódust feldolgozó játék ebben a szériában, de biztosra vehetjük, hogy erre még sokat kell várni – szerencsére addig van bőben mivel elütni az időt, az egyik kiváló alany pedig a Total War: Medieval II Gold Edition lehet. Ebben a középkorba teszünk látogatást, a feladatunk pedig természetesen az, hogy minél nagyobb hatalomra tegyünk szert Európa-szerte. A kiválóan sikerült alapjáték mellé e kiadás tartalmazza a Kingdoms című kiegészítőt is, amely további játszható frakciókkal és kampányokkal bővíti ki az amúgy is tartalmas játékot.



WASTELAND 2

ÉRTÉKELÉS **89%** ÁRA **5990 Ft**

Miután a Kickstarter berobbant a játékfejlesztés világába, több olyan projekt is megvalósulhatott, amelyek pénzelésére hagyományos úton semmi esély nem lett volna – ilyen a Wasteland 2 is, amivel nemcsak Brian Fargo, a sorozat atyjának álma válhatott valóra, hanem a posztapokaliptikus szerepjátékok rajongóié is. Amit kaptunk, az maximálisan hű maradt ahhoz, amit egy ilyen típusú alkotástól elvárhatunk, tehát egy igazi, múltidéző RPG, amiben minden döntésünknek hatása van a csapatunkra és a világra egyaránt. Mindez persze nem a mai korosztálynak szól, azoknak, akik pörgős akciójátékokon nevelkedtek fel, hanem ez eredeti Fallout-címek és az első Wasteland rajongóinak, akik minden bizonnyal értékelni fogják a lassabb, megfontoltabb játékmenetet.



STOCK CAR EXTREME

ÉRTÉKELÉS **82%** ÁRA **2990 Ft**

Ha igényes versenyszimulátorokra vágyik az ember, nem feltétlenül csak nagy nevekre kell hagyatkozni, a kicsi stúdiókra is érdemes pillantást vetni, hiszen képesek lehetnek jókora meglepetést okozni – így tett az Assetto Corsát jegyző Kunos Simulazioni, és hasonló eredményt ért el a Reiza Studios is, amely a Stock Car Extreme-mel jelentkezett. Ebben a Brazíliában azonos néven futó stock car bajnokságban és még egy rakás más versenyformában próbálhatjuk ki magunkat az ország híres és kevésbé ismert pályáin. Mindez kompromisszumoktól mentes szimuláció mellett történik, a legjobb az egészben pedig az, hogy a játék folyamatosan és ingyenesen új tartalmakkal bővül, míg az ára, a nyújtott lehetőségek dacára, a budget kategóriában húzódik meg. Ha tehát imádod a versenyzés világát és van egy kormányod, akkor ne hagyd ki a Stock Car Extreme-et!

BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION

ÉRTÉKELÉS **75%** ÁRA **2490 Ft**

Mostanában nagyon jó a klasszikus szerepjátékok szerelmesének lenni, hiszen a zsáner mondhatni a reneszánszát éli. Nemrég jelent meg például a Wasteland 2 és a Pillars of Eternity, két olyan cím, amiket az ipar veteránjai készítettek el, tisztelegve a nagy öregek előtt – ha azonban az igazi, a 90-es években megtapasztalt élményre vágysz, akkor a Baldur's Gate felújított változatánál nem kell tovább keresgélni. A BioWare műhelyében készült klasszikust az Overhaul Games vette kezelésbe, akik sikeresen oldották meg, hogy minden eddiginél simábban, a modern rendszereken is fusson a játék, illetve bepakolták a Tales of the Sword Coast kiegészítőt, valamint három új hőssel is megfejelték a kínálatot, így alkotva meg e 17 éves játék definitív kiadását.

Unreal Történelem II.

[IRTA **OLDERN**] **A múlt hónapban visszatekintettünk az Unreal-sorozat kezdetére, azokra az évekre, amikor az Unreal név megalapozta népszerűségét és erejét. Bár sokan szívesen ugranának már most a legsikeresebb időszakra, az Unreal 3 motor dominanciájához, az örömhöz vezető út fájdalommal és kisebb-nagyobb csalódásokkal van kikövezve....**

2001 környékén éppen egy nagy átalakulás küszöbén állt az Infogrames (később Atari néven kell őket keresni), amely nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint hogy igazi mega-franchise szülessen az Unreal sorozatból. Ez pedig rögtön három fejlesztést jelentett – és mondanunk sem kell, hogy nem ártott volna, ha komoly sikereket érnek el ezek a játékok.

Az első pillér rögtön a nagy folytatás volt, az elsődlegesen a Digital Extremes csapata által készített Unreal Tournament 2003, amely egészen bizarr okok miatt dobta az eddigi sima számozást. Hogy miért? „Legyünk olyanok, mint a sportjátékok!", gondolta a kiadó, ott pedig teljesen jól működik az évenkénti számozás, igaz? Talán itt is működött volna, de az Unreal Tournament 2003 esetében akadtak a címnél nagyobb problémák is. Ilyen volt például a tartalom: a multiplayeres játékmódok, a megváltozott fegyverkínálat és az új játékmenetbeli elemek nem igazán követték az UT-ban lefektetett alapokat, inkább egy teljesen új irányt jelentettek. Kevésbé összetett Domination mód, csillogó effektparádéra cserélt fegyverek a precíz Sniper Rifle és társai helyett, látványos, ám komoly gépigénye miatt kevesek által élvezett Unreal 2 motor – ezek együtt arra ösztönözték a játékosokat, hogy inkább visszatérjenek az eredeti UT-hez, vagy megmaradjanak mellette.

Emellett persze elkészült még az Unreal II: The Awakening is. A mára már az enyészeté lett Legend Entertainment fejlesztése viszonylagos érdektelenség mellett jelent meg, a közepesnél valamivel jobb értékeléseket besöpörve. Ez az epizód a sci-fi vonalra rágyúrva egy felfedezés-problémamegoldás alapú megközelítést alkalmazott, nem pedig a szimpla lövöldözést: volt, akinek mindez nagyon bejött, míg akadtak, akik már egészen mást asszociáltak az Unreal címkével. A grafika mondjuk ebben a részben is a korának legjobbjai közé tartozott, hála az Unreal 2 technológiának. Sőt: bekerült a játékba egy többszemélyes mód is, az eXpanded Multiplayer, amit valamivel a megjelenés után készítettek a Legendnél, hogy aztán a teljes befejezését a stúdió bezárása akadályozza meg. Az Unreal II multija egy fokkal összetettebb volt a hagyományos

deathmatch-alapú mókáknál, az UT-s testvérek néhány újításáról pedig simán látszik, hogy ezt is felhasznál(hat)ták inspirációs forrásként.

Az Unreal-áradat harmadik darabja nem volt más, mint az Xbox-exkluzív Unreal Championship. Ez tulajdonképpen egy átcsomagolt, finomított Unreal Tournament 2003 volt, a konzolos igényeknek megfelelően. Helyezzük történelmi kontextusba a dolgokat: az Xbox egyik húzóerejét az FPS-ek megfelelő kezelése és megjelenítése jelentette, így még a Counter-Strike is tiszteletét tette a konzolon. Az Unreal Championship természetesen ekkorra már korrekt online funkcionalitással rendelkezett az Xbox Live-on keresztül, a PC-seket sújtó teljesítménybeli problémákkal pedig – a célhardvernek köszönhetően – itt nem annyira lehetett találkozni, szóval több szempontból is igen korrekt portról beszélhettünk. A sors iróniája, hogy a Halo dominanciája mellett természetesen az UC-nek sem volt esélye az átütő sikerekre.

MERRE TOVÁBB?

A fentieket olvasva az a kép alakulhat ki benned, hogy az Unreal egészen komoly problémákkal

küszködött egy évtizeddel ezelőtt – ám teljes anyagi csőddel mindez mégsem járt. Miért? Mert az Unreal erőforrás népszerűsége megadatott az utód számára is: az Unreal Engine 2 nevű grafikusmotor több tucat fejlesztést támogatott az évek alatt, köztük például olyanokat, mint a Ubisoft Splinter Cell és Rainbow Six sorozatai, a SWAT 4, a Postal 2, a Lineage II, a Deus Ex: Invisible War, az Advent Rising, vagy épp az eredeti BioShock. Ezért futhattak a fejlesztők még pár kört az Unreal franchise-zal.

2004-ben jelent meg a PC-s Unreal Tournament 2004, a kevésbé jól sikerült UT2003 utódja. A fejlesztők igyekeztek hallgatni a rajongók meglátásaira, és az új epizódot már inkább úgy hozták tető alá, hogy az valóban az előd által megalkotott víziót kövesse, ne pedig a „változtatunk, mert megtehetjük" utat járja. A főbb újdonságok közé tartozott az Onslaught és az Assault játékmód. Az Onslaught a járművekkel való harcokra épített – ne feledjük, 2004-et írtunk, akkoriban a járműves FPS-ek kezdtek bejönni a köztudatba, még a CS is kapott egy kezdetleges, de irányítható autókázós gimmicket. Az Assault pedig összetettebb feladatokat vetett be: adott két csapat, az egyiknek meg kell csinálnia a küldetést, a másiknak pedig megakadályozni az elsőt a sikerben, majd felcserélődnek a szerepek. Az UT komoly rajongói modtámogatással is rendelkezett, melyek egy része később Half-Life modként folytatta pályafutását. Egy biztos: bár az eredeti Unreal Tournament sikereit ez a játék sem ismételte meg, a hihetetlen magas értékelések és a rajongók haragjának elcsendesítése mindenképp a nevéhez fűzhető.

Áldjuk az eget és az Epicet, hogy feltámasztják a sorozatot: most már nagyon ideje volt!

Ezt a részt így, ebben a formában (valószínűleg az Unreal 2.5 motor miatt) nem bírta volna el az Xbox, a konzolosok így az Unreal Championship 2-t kapták meg, mely az előző résszel ellentétben nem sima port volt, hanem egy, kifejezetten az Xbox képességeihez igazított FPS. Egyébként itt már látszott, hogy az Epic Games kezd konzolos irányba elindulni.

ELŐZÉS A GYORSABB SÁVBÓL

Az Unreal-sorozat számára az igazi fordulópontot azonban 2006 és 2007 jelentette. 2006 novemberében jelent ugyanis meg az első Unreal 3 motort használó játék, a Gears of War, akkoriban kizárólag Xbox 360 platformra. A belső helyett külső nézetet használó játék az UT-hez hasonlóan elsődlegesen a multiplayerrel lett sikeres, de egyáltalán nem feledkeztek meg az Epicnél a sztorimódról sem – ez a kiegyensúlyozott, ámbár vérrel és brutalitással erősen telített megközelítés pedig tíz hét alatt több mint hárommillió eladott példányt jelentett a GoW számára.

Nagy volt tehát a nyomás a 2007-ben PC-re és Xbox 360-ra megjelenő Unreal Tournament 3-on, hogy megmutassa, igenis van létjogosultsága a hagyományosabb arénaalapú csatározásoknak. Az UT2004-ben behozott járművek itt is visszatértek, ahogy a népszerű játékmódok is, és a grafikával sem volt különösebb probléma (elvégre Unreal 3, ugyebár), de a rajongókat ez már nem hatotta meg. A kritikusok még istenítették egy sort a játékot, az online közösség azonban már nem épült ki igazán, a lendület pedig valamivel több mint egymillió eladott példányt hozott csupán a játék számára. Az Unreal név a 2007-et követő években a licencelt grafikusmotorral és az X360-ból egyre brutálisabb látványvilágot kifacsaró Gears of War-játékokkal forrt össze, az Unreal Tournament széria pedig a cserepadra kényszerült.

Valószínűleg azt senki sem sejtette sem 2007-ben, sem az azt követő években, amikor biztossá vált, hogy az Epic Games igen jó lóra tett a GoW-franchise-zal, hogy majd tíz évnek kell eltelnie ahhoz, hogy az Unreal Tournament név ismét bekerüljön a köztudatba. A nosztalgia erejét kár lenne alábecsülni: free-to-play játékként, az Unreal 4 technológiát használva főnixmadárként tér vissza az UT, a modern PC-s környezetben pedig már nincs igény az évenkénti folytatásokra és a radikális változtatásokra – egyszerűen elég, ha az alapok bitang jók, és működik, amit csinálsz. Ha tehát nemcsak az Unreal múltja, hanem a jövője is érdekel, akkor már indulhatsz is az online csatatérre!

UNREAL-ÉLMÉNY, MODERNIZÁLVA

Ha most először találkoztál az Unreal-széria múltjával, akkor ne csüggedj: azon kevés sorozat közé tartozik mind a sima Unreal, mind az Unreal Tournament, amelyek modern PC-ken is teljesen normális külső mellett tudnak egészen szórakoztató élményt kínálni. Egy GoG.com-os kiruccanás (vagy a dobozos változatok levadászása) után már az összes főbb epizód a tiéd lehet, az Unreal I-II esetében a kampánymód, az UT-knél pedig a valóban jól skálázható, teljesen komoly kihívást nyújtó botok szórakoztatnak majd. Egy-két tucat játékóra után aztán az UT-k különleges perspektívába helyezhetik számodra a modern FPS-ek megoldásait, trendjeit...

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

ASSASSIN'S CREED 4

➲ A segítségedet kérem. Meg szeretném vásárolni az Assassins Creed Freedom Cry című DLC-t (csak Steamen van rá lehetőségem). A problémám az, hogy az Assassins Creed 4 játékot dobozos formában vettem meg, és a Uplay profilomon van. Ha a Steamen megveszem a Freedom Cry-t, akkor tudok majd vele játszani? Nincs köze ahhoz, hogy két különböző oldalon vannak meg?

Válaszotokat előre is köszönöm!

Hiába vennéd meg, a két platform között nincs ilyen átjárhatóság. Mivel a Steamen nincs jelen a játékod, így a DLC is csak lógna a levegőben. Fordított esetben, a Steamen megvett alapjátéknál viszont működne, ugyanis a Uplay mindenképpen beépül a játékba. Jelzem a Uplay (Ubisoft) shopjában most épp leárazás alatt van, és a nevezett jóság 5,99 euróért zsákolható be: http://tinyurl.com/pphbgez

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

➲ Szia Tika!
Ugye a fent említett játékot ingyenessé tették, viszont ha nekem megvan a dobozos változata (egy kirakodóvásáron vettem), akkor fogok kapni valamilyen bónuszt?

Válaszod előre is köszönöm: ➲ DANI

Valóban van ingyenes változata a fent említett játéknak, ám ez csak amolyan fapados verzió, és leginkább azt a célt szolgálja, hogy a sztorit megismerd a kiválasztott karakterrel. Szóval az előfizetésnek még mindig vannak előnyei. Értsd: a dobozos verzióhoz (remélem, bontatlan volt :)) járó 30 napos előfizetés biztosít némi pluszt, és hogy pontosan miket, azt ebben a táblázatban tudod megnézni: http://tinyurl.com/c6g56nd

A táblázat könnyebb érthetőségéhez annyit, hogy az előfizetés (subscription) mellett létezik egy köztes (preferred) státusz is, amit azok élvezhetnek, akik, a mikrotranzakciós felületen vásároltak már valamit legalább 5 dollár értékben. Amennyiben az egeret ráviszed a táblázat pontjaira (a sárga körökre), láthatod, hogy egyes dolgoknál státuszokra lebontva milyen szintű a korlátozás. Előfizetésnél nyilván minden korlátlan.

JEDI KNIGHT II, JEDI ACADEMY

➲ Kedves Tika!
A két fent említett játékkal kapcsolatban kérek segítséget. A kérdésem az, hogy tudsz e linkelni mindkettőhöz egy un. Bloody Dismemberment/Gore modot, csak mert amiket találtam, már sajna törölve lettek, nem léteznek.

Válaszodat előre is köszi: ➲ DÁVID

**Találtam működő linkeket, íme:
Az Academyhoz: http://tinyurl.com/o62gd7q
Ez pedig a JK2 Outcastéé: http://tinyurl.com/opyv4gp – ettől nem kell megijedni, francia oldal, de a Télécharger menüpont alatt letölthető a mod.**

DRAGON AGE

➲ Szia!
A Dragon Age: Vérvonalakban, ha ember és férfi karaktert választok, akkor miért mondják azt, hogy leányom, hölgyem, satöbbi. Ez így hülyén hangzik.

Gyanítom, hogy feltettél valamilyen modot a romance opciókhoz, de az is lehet, hogy a magyarítás nem passzol pontosan.

STEAM

➲ Üdv Tika!A Steamen vásárolni szeretnék egy játékot, de sajnos a Steam nem támogatja a Maestro kártyát. Mit javasolsz, mit tegyek?

Válaszodat előre is köszönöm, hű olvasótok:
➲ ZOLI

Nincs sok tapasztalatom Maestro kártyákkal, de ahogy olvasom, a Steam tényleg „válogatós" e plasztikdarabokkal szemben, azaz néha elfogadja, néha nem. Nos, két lehetőség van szerintem: vagy igényelsz egy dombornyomott kártyát a bankodnál, vagy a meglévő Maestrót összekötöd egy Paypal accounttal, és arról intézed a fizetést.

ROBOCRAFT

➲ Szia Tika!
Az a problémám a Robocrafttal, hogy amikor bejelentkezem, hosszú idő után kilép.

Előre is köszi a választ: ➲ IVÁN

Én úgy értelmezem a soraidat, hogy a bejelentkezés oké, és utána szakad meg a kapcsolat. Egyetlen hivatkozást találtam a készítők oldalán erre a „disconnected" jellegű hibára, mégpedig, hogy a routered beállításainál az MTU-t 1492-re kell beállítani (a router konfigurációs felületén, ami a böngészőből indítható a router IP címének beírásával, az „MTU size" beállítás többnyire az Advanced – WAN Settings részben lesz). Amúgy előfordulhat, hogy simán szerveroldali hibák miatt történik mindez: túl sok ember, kevés szerver, instabil kód....

GTA 5

➲ Sziasztok!
A PC-s GTA5 Steam verzióval van gondom: el szeretném indítani, de kidob egy olyan üzenetet, hogy a játékot nem sikerült elindítani. Megpróbáltam a régebbi verziók visszaállításával, de úgy sem lett jó.

Az online felületünkön a kollégák írtak egy remek kisokost a hasonló problémák kezeléséhez (éppen az ilyen hibákat és megoldásokat taglalják): http://tinyurl.com/pwn46um

➲ Helló!
Egy kis gondom akadt a PC-s GTA 5 telepítésével. A régi gépemre simán fel tudtam rakni a lemezekről, nem volt gond, viszont két napja vettem egy teljesen új gépet, de a telepítés leállt a 4. lemeznél CRC hibával. Újból próbáltam, ekkor pedig a 3.-nál állt le ugyanazzal az üzenettel, azóta már megpróbáltam négyszer, de mindig ott a hiba, a lemezek karcmentesek, a CD-olvasó pedig teljesen új, nem tudom mi lehet a hiba. Remélem gyors választ tudtok adni. Előre is köszönöm: ➲ DÁVID

Próbáld meg merevlemezre átmásolni a hibás DVD (vagy DVD-k) tartalmát, ha nem sikerül, akkor sanszos, hogy a DVD-olvasódban vagy a lemezben van a hiba. Ezen persze nem tudunk segíteni, maximum annyit, hogy a Rockstar Social Club oldalán beregisztrálod a játékot, és onnan letöltöd. Ha azonban sikerül a HDD-re átmásolni a pakkot, akkor csupán annyi a teendőd, hogy mindig, amikor az aktuális (hibás) lemez kerülne sorra, a merevlemezről jelölöd ki az átmásolt anyagot, mint a telepítés folytatásának a forrását.

HOTLINE MIAMI 2

➲ Az a kérdésem a játékkal kapcsolatban, hogy hogyan tudok fejezetet váltani, mert ha rákattintok a New Game gombra, ugyanazt a fejezetet kezdi el. Illetve hogyan tudok pályát készíteni, mert láttam róla a trailert, és nagyon érdekelne.

Köszi! ➲ ZALARO1

A Continue a játék folytatása, a New Game-re természetesen új játék indul mindig. A Chapter Select elvileg pedig akkor működik majd, ha végigvitted a játékot (a Continue menüpont alatt van az is).

Ami a Level Editort illeti, a fejlesztők részéről be lett ígérve még a tavaszra, ám eddig még nem jelent meg, ugyanakkor egy alfaverzió elérhető és összedrótozható a játékkal, de én inkább türelemre intelek, mert elég bugos. Amennyiben mégis tennél egy kísérletet: http://tinyurl.com/mzf4h3v

DAYZ

➲ Kedves Mentőöv!
A DayZ Steamről való indítása után ezzel a hibaüzenettel fogad: Unable to locate a running instance of Steam. Előre is köszönöm a segítséget!
Üdv: ➲ MÁTYÁS

Zárd be a Steam klienst, majd a Steam telepítési könyvtárában minden mappát és fájlt törölj, KIVÉVE a steam.exe-t és a steamapps könyvtárat (semmi fontos nem tűnik el, ugyanis a már letöltöd játékaid a steamapps-ban vannak). Aztán indítsd el a steam.exe-t rendszergazdaként, és várd meg, míg lefut a frissítés.

GTA ONLINE

➲ Kedves PC Guru!
Szeretném megkérdezni, hogy a GTA Online-ban hogyan lehet a karaktert izmossá tenni, illetve ugye van a stamina, repülés, erő , vezetés, lopakodás, de az utolsót hogyan lehet növelni? (a legalsó, nem emlékszem a nevére)
Válaszodat előre is köszönöm! ➲ TWEEDY64

A statokból a következők vannak:
Strenght (erő): verekedj emberekkel puszta kézzel és sportolj (állítólag a tenisz is nagy mértékben növeli, ha egy szettet megnyersz).
Stealth (lopakodás): lopakodj sokat, és üss le embereket hátulról, anélkül, hogy észrevennének.
Stamina (állóképesség): futás, biciklizés és úszás.
Lung Capacity (tüdőkapacitás): víz alatti úszással fejleszthető (búvárfelszerelést ne használj!).
Shooting: gyors fejlövések, és a Shooting Range Challenge-nél pl. a Gold medál +3%.
Flying/Driving: Repülj magasra és sokáig, négy keréken meg csinálj minél több trükköt, ugratást.

Az izmos test pedig a sok sport eredménye, ahogy a való életben is...

MASS EFFECT 2

➲ Szia Tika!
A Mass Effect 2 Shadow Broker című DLC-jével van gondom. Miután megöltük Vasilt, és lezajlik Liara és Shepard között a beszélgetés (ahol három Paragon tevékenység is van a konzultáció közben), akkor utána ugyebár már az jönne, hogy megmentjük Feront, de ahogy vége van a beszélgetésnek, és jönne a következő rész, a játék fekete képernyővel megáll, és nem megy tovább. Ilyenkor teljes gép resetet kell csinálni, mert semmire sem reagál, csak a gépházon levő újraindítással tudom resetelni a gépet. Kérlek, segíts megoldani a problémát, mert már nagyon kíváncsi vagyok, hogyan számolunk le a Shadow Brokerrel, és mentjük meg Feront.
Válaszodat előre is köszönöm! ➲ PATRIK

Az alapjátékra feldobtad az 1.02 tapaszt? Ha nem, akkor mindenképp pótold: http://tinyurl.com/ygupxa3. Igazából még egy-két használhatóbb tippet találtam, eszerint a motion blurt és a dynamic shadowst kéne kilőni a kérdéses rész alatt, plusz visszavenni az élsimítást. No meg volt, akinél a DLC eltávolítása, majd az újratelepítés után gördült át egy-egy fagyáson.

PS3

➲ Hali!
A következő égetően nagy problémám van. A PS3 konzolomat felhoztam magamhoz a nappaliból. Ez azért fontos, mert ott egy tévére volt rákötve, és mindig volt hangja. No, rákapcsoltam a konzolt a monitoromra HDMI kábelen keresztül, és a PS menü ad hangot, de amikor akármelyik játékot elindítom, nem jön belőle hang. Mit tudok tenni ez ügyben? Talán AV csatlakozás kéne?
Segítségeteket előre is köszönöm!

Nem a csatlakozással van a gond, hanem azzal, hogy a régebbi tévék, és úgy általában a monitorok nem támogatják a Dolby Digital hangot. A nappaliban lévő tévéd vélhetően támogatta, így ez a beállítás maradt meg a PS3-ban. Ilyenkor többnyire egy újrakalibrálás segít: bekapcsoláskor az első csippanásig hosszan nyomni a PS3 bekapcsológombját, és végigfutni a HDMI, felbontás stb. beállításon. Amennyiben így sem állna helyre a világ rendje, akkor PS3 menüben a Settings -> Sound Settings -> Audio Output Settings útvonalon a HDMI kiválasztása után a hangkimeneti formátumoknál a következők lehetnek csak kijelölve:
Linear PCM 2CH 44.1kHz
Linear PCM 2CH 48kHz
Linear PCM CH 44.1kHz
Linear PCM CH 48kHz

WITCHER 3

➲ Sziasztok!
Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy megvettem a Witcher 3-at, és feltelepítettem. A probléma az, hogy harc közben néha ledob az asztalra, és nem tudom, mit csináljak. A játék megy tovább, és a hangeffektek is mennek tovább, viszont nem tudok belépni a játékba. Kérlek, segítsetek a lehető leghamarabb!

Hmm, csak egy-két tippem volna... Nem használsz véletlenül SSD-t, vagy nincs a lapozófájl (virtuális memória) lenullázva? Mert ha igen (SSD esetén ugye gyakorlat, hogy sokan tiltják a lapozófájlt, mert túl sok írási-olvasási művelettel jár), akkor be kéne állítani egy normálisabb méretű virtuális memória adagot, ugyanis az kell a játékhoz, függetlenül attól, hogy mennyi RAM van a gépedben. A másik tippem, hogy egy frissebb VGA driverrel kellene próbát tenni, no meg, hogy a tapaszok (patchek) is legyenek felpakolva.

FEKETE KÉPERNYŐ

➲ Kedves PC Guru csapat! A segítségeteket kérem. A számítógépemmel problémák merültek fel: néha fekete képernyőt ad ki, de úgy, hogy gombon keresztül kell újraindítanom. Semmilyen billentyűkombinációra nem reagál, minden fekete. Általában akkor fordul elő, ha valami erősebb gépigényű játékokkal játszok, noha maga a játék nem akadozik. Orvosolni csak akkor tudom, ha lejjebb veszem a grafikát, de nem szeretném lejjebb venni, mert rontja a játékélményt.

A fene tudja, elég sok minden lehet, mondjuk pl. azt hiszem, az ATI HD7850 sorozatnak volt egy ilyen szériahibája, hogy fekete képernyő és minden beállt – nyilván a megoldás a garanciális kártyacsere, de emellett még előfordulhat, hogy a tápod nem bírja a terhelést, vagy a videokártya melegszik túl. Abból, hogy alacsonyabb felbontáson és részletességen jól működik, inkább az utóbbira tippelek, próbáld meg levenni a ház oldalát, és egy kis friss légáramlatot irányíts arra.

FALLOUT 3

➲ Sziasztok srácok!
Gondoltam, így a Fallout 4 megjelenésének közeledtével előveszem a harmadik részt. Megoldható valahogyan, hogy 32 bites Windows 7 alatt is működjön? Segítségeteket előre is köszönöm.
Üdv.: ➲ ÁKOS

A 32 bites op. rendszer, főleg a Win7 nem okoz különösebb gondot, sokkal inkább a másolásvédelem szokott bekavarni (Daemon Toolst és társait nem szereti), aztán elég labilis maga a kód – többmagos CPU-tól elkezdve bármitől begorombulhat –, úgyhogy én előre szóltam (persze az esélyeket javítja nagyban, ha a kötelező patcheket felszórod).

STARCRAFT 2

➲ Van egy nagy problémám a StarCraft 2-vel: megvettem a dobozos játékot, feltelepítem, és miután elindítom, azt írja ki, hogy vegyem meg a kiegészítőt, és akkor szabad lesz az egész kampány... Játszok vele, de egy idő után nem enged tovább, és kiírja, hogy vásároljam meg. Nem szeretném megvenni. Nem tudtok valamit erre az esetre? Válaszotokat előre is köszönöm! A GURU LEGYEN VELETEK

A Battle.neten (https://eu.battle.net) regisztráció után az Add a Game Key-nél hozzá kellett volna adni a kapott CD-kulcsot az accounthoz, szerintem ez a lépés maradt ki (onnantól egyébként a lemezt akár frizbinek is használhatod, mert végérvényesen csatolva lesz az accounthoz, a játék pedig bármikor letölthető a Battle.netről).

Azt amúgy nyilván tudod, hogy a játék három darabban kerül kiadásra, tehát nincs olyan, hogy Starcraft 2, hanem mindegyik epizód egy szóló kampány, és csak azt tudod végigjátszani, amelyiket megvetted:
Wings of Liberty (terran kampány)
Heart of the Swarm (zerg kampány)
Legacy of the Void (protoss kampány)

VISSZAFELÉ KOMPATIBILIS LESZ AZ XBOX ONE, ÉS JÖN AZ ELITE KONTROLLER

A Microsoftnak sikerült megoldania, hogy az előző generációs címek nagy része fusson az Xbox One-on, némi finomhangolás után. Ez azt jelenti, hogy ha meg is van egy játékunk, akkor is le kell majd töltenünk a store-ból, de amíg a lemez bent pihen a meghajtóban, addig fizetnünk nem kell semmit, mert a rendszer tudni fogja, hogy nekünk megvan a játék. Ez már önmagában elég komoly dolog, ám az MS-nek más is volt a tarsolyában. Sokan már most is úgy gondolják, hogy az Xbox kontrollere az egyik legjobb a világon, de a Microsoft a profi gamerekre gondolva még tovább csiszolta azt.

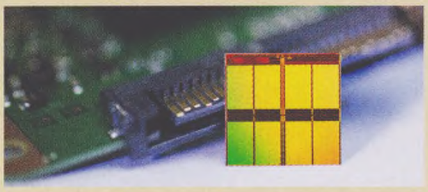
Az Xbox One Elite Controller néven érkező prémium játékvezérlő lehetőséget ad a különböző részegységek érzékenységének állítására, a gombok funkcióinak a megváltoztatására, és a D-pad még cserélhető is lesz. Ha mindez nem lenne elég, alulra érkezett még négy új „pedál", és a ravaszok útját is rövidebbre zárhatjuk majd. Ez így egyben nagyon jól hangzik, és lehet, hogy ezúttal az MS tényleg megalkotta a világ legjobb kontrollerét – de vastagon meg is kéri az árát: az Elite 150 dollárba fog kerülni, szóval idehaza olyan 45-50 ezer forint körül lehet majd a végfelhasználói ára.

BEMUTATKOZOTT AZ AMD ÚJ CSÚCSKÁRTYÁJA, A RADEON FURY X

Viszonylag kis méret, gyárilag vízhűtés, 4096 shader és 640 GB/s-os memória-sávszélesség – ezt kínálja röviden a Fury X, ami papíron egy igazi vadállatnak tűnik, de egyelőre olyan kevés van belőle, hogy alig pár tucat tesztelő kaphatta csak a kezei közé, és a boltokban is hiánycikk. Az AMD a GTX980 Ti ellenfelének szánja a Fiji GPU-ra épülő kártyáját, ami a legfrissebb GCN variánst használja, így természetesen támogatja a FreeSyncet, a TrueAudiót és az új színtömörítési algoritmust is, bár ilyen sávszélesség mellett ez utóbbi nem feltétlenül számít. A Fury X egyébként pont a memória miatt lehet csúcskártyához mérten apró. Az AMD elsőként alkalmazott HBM chipeket, így a 4 GB-nyi memória ott csücsül a GPU mellett egy összekötőlapkán, tehát nem foglal semennyi helyet a nyomtatott áramköri lapon. Érkezik majd egy olcsóbb variáns is a GTX980 ellen, ami ugyanúgy Fury néven lesz elérhető, csak lemarad az X a név végéről, és valamikor július végén bukkanhat fel a polcokon. Az igazi szörnyeteg pedig a két GPU-s változat lesz, ám annak a megjelenésére még sokat kell várni. Az AMD a számozott Radeonoknál is generációt váltott, de sajnos csak névben, így a 300-as szériától senki ne várja a megváltást, körülbelül ugyanazt hozza, mint a 200-asok, ugyanazokkal a chipekkel.

Ez azt jelenti, hogy bár az AMD azt ígérte, hogy minden jövőbeni kártya támogatja majd a FreeSyncet, a sima 370-esek nem fogják, sőt! Lassabbak lesznek, mint a 270-esek... Nem igazán értjük ezt a stratégiát, azon felül, hogy most minden drágább lett, sok mindenre nem volt jó ez a lépés, elég lett volna csak a Furykat bepakolni a 200-asok fölé.

AZ SSD-K HAMAROSAN ELVEHETIK A MÁGNESES MEREVLEMEZEK LEGNAGYOBB ELŐNYÉT



Mióta megjelentek az SSD-k a piacon, folyamatosan megy lefelé az áruk. Néhány éve még örültünk annak, ha gigabyte-onként 1 dollárért meghajtót kaphattunk, manapság pedig nem ritkák a 0,35 dollár/GB-os modellek sem. Ez azonban még mindig túl sok, ha a merevlemezekhez viszonyítjuk őket, ezért ha valakinek a lehető legtöbb tárhelyre van szüksége a pénzéért, akkor nem kérdés, hogy merevlemezt kell vennie. Az InformationWeek elemzése szerint azonban 3D V-NAND chipek térhódítása miatt jövő év végén már 150 dollár környékén vásárolhatunk 4 TB-os SSD-ket, amik így már közel ugyanannyiba kerülnek majd, mint mágneses társaik. Ma ez még csak álomnak tűnik persze, de reméljük, hogy bejön az elemzők jóslata!

BEMUTATTÁK A VÉGLEGES STEAM KONTROLLERT, ÉS JÖNNEK A STEAM MACHINE-OK IS

Kismillió változtatás után végre a Steam Controller is elérte végleges formáját, és előrendelhetővé vált. A két érintős rész megmaradt, a bal oldaliban egy rejtett D-Pad is van, míg a jobb oldali a második analóg kart és az egeret helyettesíti. 54 eurót kérnek el érte és november 10-től lesz kapható, de aki előrendeli, az már októberben lecsaphat rá. Ugyanez igaz a Steam Linkre is, amivel egyszerűen streamelhetjük PC-nkről a nappali tévéjére a játékainkat.Ráadásul úgy néz ki, hogy ősszel végre a SteamOS-t használó Steam Machine-ok is elrajtolnak majd. Amikor annak idején a Valve bejelentette a koncepciót, nagyon sok cég csapott le a lehetőségre, és kezdett el vasakat tervezni, majd a SteamOS és a kontroller csúszása miatt végül a legtöbben, hogy ne bukjanak a dolgon, elkezdték csak sima mini-PC-ként árulni a gépeiket. Érdekes lesz látni, hogy a második körre hány gyártó maradt meg a kezdeti több tucatból.

OCULUS: ÚJ KONT-ROLLER, KÖZELGŐ MEGJELENÉS

Még az E3 előtt tartott egy kisebb műsort az Oculus is, és bár nagyon reménykedtünk benne, hogy megtudjuk a Rift megjelenésének pontos dátumát és esetleg egy árat, végül egyik sem derült ki. Kiderült azonban, hogy minden Rift mellé csomagolnak majd egy Xbox kontrollert (bár akinek van, az ennek nem feltétlenül fog örülni), és ha valami újszerűre vágyunk, akkor előrendelhetjük a sisak mellett az Oculus Touchot is, ami körülbelül úgy néz ki, mint ha kettévágtunk volna egy kontrollert. A lényeg, hogy ezzel szabadon mozgathatjuk a kezeinket, és természetesen mozgásérzékelős a kütyü. Valamikor 2016 első negyedévében érkezik majd a Rifttel együtt.

RÁSTARTOL A JÁTÉKOKRA A YOUTUBE IS

A Twitch sikere nagyon megtetszhetett a Google-nek, mert bejelentették, hogy valamikor a nyár folyamán elindul a YouTube Gaming oldal. Ez külön applikációt is kap, a YouTube-hoz hasonlóan figyeli a szokásainkat, és ezek alapján ajánl majd nekünk streameket vagy archív felvételeket. Valószínűleg lesz 60 fps-es streamelési lehetőség, és már induláskor 25.000, saját adatlappal rendelkező játékhoz indíthatunk videókat, amiket aztán a rendszer automatikusan archivál.

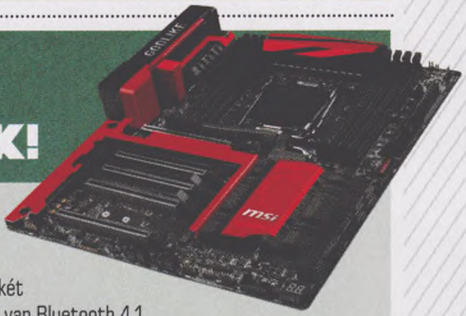
EXTRÉM VR-SZEMÜVEG A STARBREEZE-TŐL

Ez a hónap sem múlhat el VR-sisak bejelentés nélkül, és azt kell, hogy mondjuk, a Starbreeze készülő szemüvege nagyon impresszívnek tűnik. Az egyelőre StarVR kódnév alatt futó terméket úgy írták le a fejlesztői, hogy ez lesz a VR-cuccok IMAX mozija: sokkal szélesebb látómezőt biztosít, és a felbontás sem lesz piskóta, két 2560x1440-es panel helyezkedik el a szemünk előtt. Bár még közel fél év van az első VR-sisak megjelenéséig, az már most látszik, hogy a jövő év igencsak izgalmas lesz virtuális valóság fronton, nagyon sokan látnak a technológiában fantáziát.

FELSŐ KATEGÓRIÁS FORCE FEEDBACK KORMÁNYOK ÉRKEZNEK A LOGITECHTŐL

A sok kontroller mellett két érdekes kormányt is felbukkant júniusban. Mindkettő a Logitechtől érkezik, és nagyon hasonlítanak egymásra. A Driving Force Racing Wheel G29 a PlayStation tulajoknak készült, míg a G920 már az Xbox One-osokat célozza meg. Azért persze a PC-sek járnak a legjobban, mert ők választhatnak, mindegyik működik ugyanis Windows alatt, a megfelelő driverek feltelepítése után. Mindkét kormány kétmotoros erő-visszacsatolásos rendszert alkalmaz, ami élethű vezetési élményt adhat a játékosnak. Az utakon lévő kisebb bukkanókat és a kanyarokban tapasztalható erőhatásokat is érezni fogjuk, valamint a kormányok jól utánozzák az alul- és túlkormányzottságot, a terhelésváltást, a tapadásvesztést és az abroncsok hibáját is, úgyhogy lehet gyúrni velük a való életre.A kormányokon megtalálhatók az adott konzolhoz tartozó gombok, és természetesen pedálok is járnak hozzájuk, méghozzá kuplunggal. Opcionálisan akár kézi váltót is vehetünk melléjük, vagy akár egy teljesülésszettet, de már önmagukban sem lesznek olcsók a Logitech újdonságai: 128.000 forintért lehet majd hazavinni őket, az opcionális váltó pedig egy húszasba kerül.

MSI X99A GODLIKE GAMING: SZIGORÚAN CSAK MAXIMALISTÁKNAK!

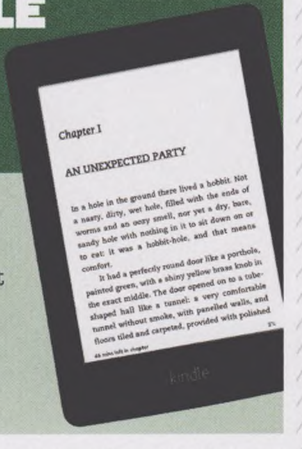


Már a neve is árulkodó az MSI új alaplapjának: nem egy kispályás megoldásról van szó. A GODLIKE Gaminget megpakolták minden földi jóval, amit el tudunk képzelni, sőt, olyanokkal is, amikre talán nem is gondolnánk. A modderek például biztos örülnek majd neki, hogy RGB LED-es háttérvilágítást kapott a deszka, tehát mi dönthetjük el, milyen effekttel és színnel világítson. Van rajta PCI-Express-es M.2 slot, USB 3.1-es csatlakozó, és rögtön két gigabites Ethernet-vezérlő is, ráadásul mindkettő Killer széria. Az se gond, ha inkább az éteren keresztül jutnánk nethez, van Bluetooth 4.1 és ac-s wifivezérlő is a fedélzeten. Az audiorészleg is kiemelt figyelmet kapott, külön DAC dukál a füleseknek és a 7.1-es rendszernek, és természetesen minden a legjobb komponensek felhasználásával készült, úgyhogy olyan hangzásra számíthatunk, amivel kevés alaplap tudja felvenni a versenyt. Az MSI mérnökei még egy Nahimic DSP-t is bevetettek, hogy tovább növeljék a minőséget (ezt a chipet a védelmi iparban és az űrhajózásban használják). Mivel mindezek mellett egy igazi tuninglapról van szó, talán nem is csoda, hogy már hét világrekordot megdöntöttek a GODLIKE Gaminggel. Árat egyelőre nem tudunk, de az biztos, hogy nem lesz olcsó az MSI újdonsága.

512 GB EGY MICROSD KÁRTYÁN? IGEN, EZT IS MEGÉRTÜK!

Nemrég még a SanDisk villogott azzal, hogy 200 GB-os memóriakártyája van, de a Microdia a Computex alatt jelentősen rákínált a konkurensére. Bár magát a kártyát még nem mutatták meg, az kiderült, hogy még idén kapható lesz, méghozzá szép kerek, 1000 dolláros áron. Ekkora méretnél már a sebesség sem mindegy, ám szerencsére ezen a téren sem kell szégyenkeznie a valószínűleg még készülőfélben lévő MicroSDXC kártyának: 300 MB/s-mal lehet olvasni, és ki tudja mennyivel írni, de a megjelenés környékén valószínűleg ez is kiderül majd.

BEFUTOTT A KINDLE PAPERWHITE ÚJ GENERÁCIÓJA



Mindannyiunk kedvenc e-olvasója újfent szintet lépett, és megörökölte a Kindle termékvonal csúcsán csücsülő Voyage képernyőjét. Ez azt jelenti, hogy a hat hüvelykes méret maradt, viszont a felbontás felment 1440x1080 pixelre, így a kijelző már 300 PPI-s. Erre már az Apple is rábiggyesztené a „Retina" jelzőt... Újfent lett wifis és 3G-s változat, az árak pedig változatlanok, de a készlet erejéig az előző generációt olcsóbban haza lehet vinni.

Cougar 600K

MERT RÉGEN VOLT, AMI JOBB VOLT

[IRTA CHRIS] **Akadnak retrómániák, melyekre nehéz szép jelzőket találni. És most nem a női divatról beszélünk, ami évtizedenként meg-megismétli önmagát, hanem az idegesítően felesleges, „régen minden jobb" volt nyafogásokról, amelyek az esetek 99 százalékában teljesen alaptalanok. Mint mondjuk a téli fagyi. De ott van az a bizonyos 1%, ami jelen esetünkben, a mechanikus billentyűzetek újbóli térhódításával bebizonyította, hogy azért akadnak olyan eszközök, melyekből régebben tényleg jobbakat készítettek.**

A mechanikus billentyűzeteket az különbözteti meg a mai membrános technológiával készített társaiktól, hogy jóval strapabíróbbak, könnyebben tisztíthatók, a hangjuk pedig olyan, mintha édesen duruzsolná fülünkbe, hogy „még-még-még!". Ez persze egyeseket idegesít, de többeket nem, beleértve minket is. E tasztatúrákban a membrános érzékelőrendszert egy mikrokapcsolós szisztéma váltja fel, amellyel nemcsak dolgozni, de játszani is sokkal jobb érzés. A felhasználó ugyanis érzékeli a visszacsatolást. Hallja, ahogy megmozdulnak ujjai alatt a billentyűk, érzi, hogy bizony lenyomta azt a bizonyos gombot. Bár a membrános rendszert évek óta használjuk, és egészen eddig meg is voltunk vele elégedve, visszatérni egy sok-sok évvel ezelőtti verzióhoz olyan, mintha az általános iskolai menzán kapott tökéletes állagú tejbegrízt ízlelnénk újra.

A HANGOS KISEBBSÉG

Bár egyre több cég gyárt már ilyen mechanikus billentyűzeteket, akadnak köztük kivételesen precíz, megbízható, a vásárlók által is favorizált darabok, mint amilyenek a Cherry, vagy jelen tesztünk példánya, melyet a Cougar készít. A mi kezünk alá egy Cougar 600K került, ami a cég zászlóshajójának számító 700-as kistestvére. A Cougar 600K már a megjelenésével is dominál, letisztult, modern külsejébe azonnal beleszerethet, aki megpillantja. Egyszerűen szólva ez a legjobban kinéző billentyűzet, amihez eddig szerencsénk volt. A megjelenése maga a megtestesült tökéletesség, a gombok, a formák, a bekapcsolt állapotban narancssárgán izzó háttérvilágítás mind-mind tökéletes elegyet alkot. Házát polírozott alumíniumból alakították ki, ami nemcsak rendkívül pofás külsőt kölcsönöz neki, de egy felettébb hasznos funkciót is ellát, ugyanis úgy lett kialakítva, mint egy teknő, amin a gombok jó fél centire elemelkednek ki a talapzatuktól. Ezért aztán a billentyűzet nemcsak jól néz ki, de remekül is tisztítható – macskatulajdonosok vagy a gépük előtt étkezők valószínűleg tudják, milyen érzés kipucolni az ott felgyülemlett koszt.

A masszív megjelenést egyszerű felépítés kíséri; nincsenek felesleges makrógombok, csupán egy hangerőszabályzót és médiavezérlőt találunk a jobb felső szélen, míg a bal oldalon lévő szorzógombokkal beállíthatjuk, hogy amennyiben a billentyűket lenyomva tartjuk, milyen gyorsan ismételjen az eszköz, valamint akad még egy kapcsoló is, mellyel a WASD és a kurzormozgató gombok alá épített megvilágítást szabályozhatjuk. A billentyűzet hátulján még elbújik egy nagyon hasznos USB csatlakozó is, hogy rajta keresztül használjuk az egeret, másoljunk fájlokat, vagy épp töltsük a telefonunkat.

NAGY A VERSENY A MECHANIKUS BILLENTYŰZETEK PIACÁN, DE A COUGAR 600K MÁR CSAK AZÉRT IS JOBB, MINT A TÖBBIEK, MERT MAGYAR LESZ A KIOSZTÁSA.

RÁKATTANNI EGYSZERŰ

Ugyan a billentyűzet már megjelenésével is azonnal szerelmet dobbant a vásárló szívébe, akkor sincs mit szégyellnie gyártójának, ha ránézünk a technikai paraméterekre. Az eszközben egy 32 bites ARM Corex-M0 processzor kapott helyet, ami képessé teszi a Cougar 600K-t arra, hogy 1000 Hz-es mintavételezési sebességgel figyelje, milyen gyorsan pötyög a játékos. Ez profi gamerek esetében fontos, hogy egyetlen leütés se tűnjön el az éterben egy fontos mérkőzés folyamán. A billentyűk alatt működő mechanikus kapcsolókat a német Cherry MX szolgáltatja, ennek köszönhetően nemcsak a magas minőségben, de a könnyű cserélhetőségben is biztosak lehetünk. A Cherry egyébként jó néhány csomagot kínál, így akár egy kis befektetéssel a betűket is eltüntethetjük a Cougarról, vagy lecserélhetjük azokat más színűekre.

SZINTE TÖKÉLETES

Sajnos azonban ez a kivételes minőség nem olcsó, közel 40 ezer forintot kell fizetnie annak, aki erre az igényes mechanikus billentyűzetre vágyik. Érdemes viszont megjegyezni, hogy ez az ár nem is számít olyan kiemelkedően magasnak a hasonló kategóriájú tasztatúrák között, az ár-teljesítmény arányt nézve pedig a Cougar 600K kiválóra vizsgázik. És ami a legjobb, hogy magyar kiosztású változat is készül belőle; ez a tesztelési fázis alatt pont a gyárban volt, de ha azt nézzük, hogy ilyen paraméterű mechanikus billentyűzetből eddig volt nettó kettő, és azok sem a magas minőséget képviselték, nos, így tényleg csak örülhetünk. Profiknak és igényes játékosoknak kiváló választás, vagyis mindazoknak, akik megfizethető és minőségi mechanikus billentyűzetre vágynak. Ugyanis a Cougar 600K pontosan ilyen.

Eszköz: **mechanikus billentyűzet**
Info: **www.cougargaming.com**
Ár: **kb. 40.000 Ft**

PRO	KONTRA
– könnyen tisztítható	– az asszony nem tud tőle aludni
– dögös, letisztult design	
– csodálatos a hangja	

Cougar 600M

DIGITALIZÁLT TENYÉR

[ÍRTA WILSON] **Vannak, akiknek éveken át sem sikerül, és akadnak olyan kevesek, akiknek elsőre: a német Cougar az utóbbi táborba tartozik, hiszen a cég alig két éve lépett színre, és bár neve még nem ivódott be a köztudatba, az egészen biztos, hogy 2015-ös kínálata után elsősorban a minőség és a kiváló ár-érték arány jut majd róla az ember eszébe.**

Hogy miért? Elég csak a bal oldali Cougar 600K billentyűzet tesztre és a mellette található „Ajánlott" matricára nézni, és máris látható, hogy a német mérnökök bizony nagyon tudnak valamit. Bár a formatervezés és a tálalás még nem ér az olyan nagyok nyomába, mint a csomagolásra hihetetlenül sokat szánó Razer, vagy a hasonló kategóriában (is) mozgó Steelseries, de a doboz mélyén lapuló hardver már önmagában is kiválóan egyensúlyozza a csomagolás terén tapasztalható esetleges hiányosságokat. A Cougar 600M ablakos, vagyis sztenderdnek számítható dobozban érkezik, és az egéren kívül mindössze csak egy kézikönyv van benne – a használatához másra nincs is szükség, ez ugyanis egy igazi bestia.

SEMMI SALLANG

Mivel felső kategóriás egérről van szó (mind az árát, mind a tudását tekintve), ezért nem meglepő, hogy a kategória többi indulójához hasonlóan ez is beépített, 32 bites ARM-processzorral rendelkezik, így még a Cougar-gyár kezelőprogramjának feltelepítése és használata is opcionális, hiszen elég csak benyomni az USB-portra, és máris használatra kész. Ennek ellenére az UIX-et mindenképp megéri kipróbálni: bár a dizájnja kissé fapados, formája, fontjai meglehetősen ódivatúak, viszont a világon tényleg minden paraméterezhető vele, az egéremelési magasságtól kezdve a dpi-kapcsolók fokozatán át egészen az olyan elképesztő apróságokig, mint a gombok átprogramozása.

ELKÉPESZTŐEN JÓL NÉZ KI, BAROMI JÓ ÉRZÉS FOGNI, NEM FÁRASZTJA A KEZET, ÉS TELI VAN EXTRÁKKAL, PROGRAMOZHATÓ GOMBOKKAL; MI KELLHET MÉG?

Van is mit: a 600M-en piszkosul sok, összesen 8 programozható gomb van, a hagyományos görgőtől kezdve a dpi-kapcsolón át egészen egy extra bütyökig. Ezekhez nemcsak alapvető funkciók rendelhetők, de akár komplett makrók is, ami például egy MMO-esetében rengeteg felesleges vagy monoton kattintást tud kiváltani. Az biztos, hogy volt hová pakolni ennyi mindent, hiszen ez egy közepes méretű kütyü: alig 80 mm széles és 125 mm hosszú. Tökéletesen használható kicsi és nagy tenyérrel rendelkezők számára, és a súlyát is sikerült tökéletesen belőni: a kereken 90 gramm pont annyira van távol az ultrakönnyűtől, hogy ne kelljen véletlen egéremeléstől tartani.

Maga az anyagminőség egészen remek: a Cougar nem az olcsó műanyagot választotta, a felület gumírozott érzést kelt, a gombok nagyon erősek, strapabíróak, és még a szélek esetében sem kell sorja miatt aggódni, ami az ugyanezen az áron kínált Razer-egerekről egyáltalán nem mondható el... Formája valamennyire szokatlan: alapvetően egy szabvány csepp alakú egér, azonban a bal oldalán – ahol a makrógomb is pihen – van egy talpa. Első látásra az ember azt hinné, emiatt egyáltalán nem siklik olyan könnyen, és nem is simul olyan jól a kézbe, de a próba pont az ellenkezőjét mutatja: hihetetlenül kényelmes, egyáltalán nem fárasztja a csuklót, egész egyszerűen öröm megfogni, a halálpontos, akadásmentes csúszásról pedig az alján található, szinte teflonszerű talprész gondoskodik, amit még a legelszántabb porcica sem tud meggátolni abban, hogy elérje a célpontját. Ráadásul a tokozás piszkosul jó is, nálunk egy vadítóan jól kinéző narancssárga példány járt, melynek felső részét szabadon átszínezhető LED-csík, illetve egy, az aktuális érzékenységet / profilbeállítást mutató aprócska LED-sor tett igazán gyönyörűvé.

Mindezt egy 1,8 méteres, szövetborítású, aranyozott végű USB-kábel koronázza meg, ami biztosítja, hogy akármilyen távol is legyen a gép, a 600M elérjen odáig.

PROFIKNAK KÉSZÜLT

És nemcsak, hogy elér odáig, de közben a dolgát is tökéletesen végzi. Irreálisan durva, 8200 dpi felbontású szenzorát egész egyszerűen semmi sem tudja megfogni, különösen az akár 1000 Hz-et elérő polling rate-jének hála – szinte minden létező felülettel meg tud birkózni. Nincs olyan műfaj, ahol a 8 gombja ne lenne elég, és nincs olyan kapcsolója se, amit ne lehetne a kéz felemelése nélkül elérni. Egész egyszerűen tökéletes... ha jobbkezesnek született az ember, ez ugyanis csak nekik nyújt örömöt. Ez azonban tulajdonképpen az egyetlen hibája: nem olcsó, de ebben a kategóriában nem túlzás azt mondani, hogy jelenleg ez a legjobb egér!

CONTROL EGÉRPAD

A Cougar természetesen kiegészítőket is gyárt: az egér mellé tesztelésre egy CONTROL egérpadot is kaptunk, abból is a legnagyobb, L méretűt. Bár ez akkora, mint egy komplett asztal, vagyis feleslegesen nagy, de a felülete tökéletes. Vízálló, csúszásgátló bevonatú, 4mm vastag, élmény rajta tologatni az egeret. A méret miatt se kell aggódni, M és S kiadásban is megvásárolható, remek kiegészítője egy 600M-es egérnek!

Eszköz: **gamer egér**
Info: **www.cougargaming.com**
Ár: **kb. 19.000 Ft**

PRO	KONTRA
– remek külső és forma – halálpontos érzékelés – 8 programozható gomb	– csak jobbkezeseknek

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

RÉGEBBI KONFIG FRISSÍTÉSE

Kedves PC Guru csapat!

Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy szerintetek mit kéne fejleszteni a gépemen. Főként játékokra használom majd, a most megjelenő FIFA 16-ot és a Project CARS-t is meg szeretném venni rá. A gépem:

- CPU: AMD Phenom 9650 Quad-Core 2,30 GHz
- RAM: 4GB
- Videokártya: NVIDIA GeForce 9800 GT

Segítségeteket előre is köszönöm: ATTILA

Kedves Attila!
Visszatérő probléma, hogy mit cseréljünk le egy olyan gépen, ami már kiszolgálta az idejét. Ha lehetséges, akkor igazából mindent, de jó lett volna, ha megjelölsz egy körülbelüli keretet is, hogy mennyit szánsz a témára, mert így nehéz bármit is ajánlani (ezt egyébként javaslom mindenkinek). A Project CARS egész jól tud futni költséghatékony vasakon is közepes beállítások mellett, míg esőben, maximumon körülbelül bármit kinyír. A FIFA már nem lesz ilyen problémás valószínűleg.
Ha nem akarsz egy fordulóban mindent kicserélni, akkor ugye két lehetőséged van: alaplap+proci+RAM vagy videokártya. Bár sok modern VGA kihajtásához kevés a Phenom, én mégis azt javaslom, hogy először grafikus vezérlőt cserélj, ha két lépcsőben változtatnál a gépeden, az előrelépés látványosabb lesz. Az olcsóbb régiókban az R7 260X és a GTX750 (Ti) alá szerintem nem érdemes adni, a következő lépcső Nvidia fronton már a GTX960 majd kétszer annyiért, Radeonból viszont még érdemes megfontolni a 270-es szériát is, ha épp jó áron adják.

PLATFORMCSERE

Üdv! Jelenleg egy AMD FX-63000-as procim van, de szeretném lecserélni egy intel i5-re. A gépem adatai:

- VGA: Radeon R7 260X 2GB
- Táp: Kolink 500W
- RAM: 8 GB DDR3 1600 MHz

Az egész műveletre olyan 70-80 ezer forintot szánnék, a cél, hogy a proci még legalább két-három évig futtassa a játékokat elfogadható szinten (persze itt most nem az ultra beállításokra célzok)

A tanácsod előre is köszönöm: LÁSZLÓ

Kedves László!
A platformcsere kérdése is egyre több embert foglalkoztat, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy az AMD már elég régóta nem tud a felsőbb régiókban komoly ellenfelet állítani az Intelnek, tehát aki hosszabb távon gondolkodik, egy i5-tel jár igazán jól. Valószínűleg nem véletlen, hogy te is ezt a szintet céloztad be. Egy ilyen frissítés persze nem olcsó, de garantált, hogy a jövőben maximum a grafikusvezérlőt kell cserélgetni majd, főleg, hogy most a DX12 is csökkent majd valamennyit a processzorfüggőségen. 70-80 ezer forintból vagy egy olcsóbb alaplapot érdemes megcélozni egy Core i5-4590-nel (még az Oculus is ezt ajánlja! :)) vagy egy kicsit komolyabb felszereltségűt egy Core i5-4460-nal (ár-érték arányban most ez a legjobb). Előbbi 60, utóbbi 50 ezer forint körül kapható jelenleg. Mivel tuningolni úgysem lehet őket, nem kell Z-szériás alaplapra pénzt kiadni, elég egy B85-ös vagy H81-es deszka is. A 4460 mellé pedig esetleg beférhet egy különlegesebb megoldás is, mint az ASUS Trooper B85, az ASRock Fatal1ty B85 Killer, az ASUS B85(M) Gamer, esetleg egy Gamer szériás MSI alaplap, vagy visszakanyarodva az ASRockhoz, a Fatal1ty H97 Performance. Azért érdemes ilyen, drágább alapokon is gondolkodni, mert egyrészt minőségi komponensekből épülnek fel, másrészt jobbak az integrált vezérlők rajtuk. Ez főleg a jó alaplapi hangkártya miatt lehet fontos. Az ASUS (PRO) Gamer szériája, az MSI és a Gigabyte Gamer szériája, és az ASRock Fatal1ty sorozata is olyan deszkákat tartalmaz, amiknél figyelnek az ilyesmire, így ha nagyrészt az alaplapra támaszkodsz, akkor érdemes megfontolni őket (25-35 ezer forint között mozognak).

MODERN KONFIGURÁCIÓ FRISSÍTÉSE

Helló PC Guru!

Elkezdtem gondolkodni gépfejlesztésen. Jelenlegi konfigom:

- CPU: Intel Core i3-4160 3.60 GHz
- Alaplap: Gigabyte B85M-HD3

- VGA: Gigabyte GTX750 2GB DDR5 PCI-E
- RAM: Kingston Hyperx 8GB 1600 DDR3 Kit
- Tápegység: Cooler Master 500W ATX

Szerintetek min fejlesszek először? Jelenleg kb. 60-70 ezer forintot tudnék rászánni. Örülnék, ha a közeljövőben megjelenő címek futnának rajta (az sem baj, ha csak minimum grafikán, de lagmentesen).

Üdv: **PÉTER**

Kedves Péter!
A géped elég friss, a processzorod például még mindig az egyik legjobb ár-érték arányú Core i3-as. Ráadásul képes egy jóval erősebb VGA kihajtására is, a legtöbb játékban nem ez lenne a szűk keresztmetszet, úgyhogy egyértelműen a GTX750-et érdemes lecserélni (bár az sem egy rossz kártya, ha az ember kompromisszumkész a beállítások terén). A megadott ársávban most a GTX960 jó vétel, keveset fogyaszt és elég gyors, míg a Radeonoknál ott az R9 280 és az R9 285. Előbbin több memória van, utóbbi frissebb architektúrás, így támogatja például a FreeSyncet, ami jól jöhet a jövőben. A preferenciáidon múlik, hogy mit választasz, de mostanában elég sok Nvidia Gameworks-ös játék jött ki, így én valószínűleg a friss architektúrás GTX960-ra tenném le a voksomat. Sajnos a 4 GB-os példányok még drágák, pedig egyre több memóriát zabálnak a játékok, de ha nincs szükséged a legmagasabb textúrafelbontásra és sokszoros élsimításra, akkor még jó ideig el fogsz férni 2 GB-ban.

MIT KÉPES KIHAJTANI EGY AMD APU?

Tisztelt PC Guru csapat!

Egy kérdéssel fordulok hozzátok. A gépemben jelenleg processzorba épített videokártya van. VGA-t vennék, és a kérdésem, hogy milyet. Nem igazán tudom, hogy ez a konfiguráció mit bírna el, mást pedig nem szeretnék cserélni, ha nem muszáj. Nem célom az, hogy max grafikán fussanak a játékok, de az újabbak (Project CARS, GTA V, Battlefield Hardline stb.) azért tisztességesen, szaggatás nélkül fussanak. Amit ráfordítanék, az maximum 40.000 Ft. A gépem:

- CPU: AMD A10 6790k
- RAM: 8 GB
- Alaplap: AsRock FM2A88M Extreme4+
- Táp: Corsair VS550

A választ előre is köszönöm!

TAKÓ IMRE

Kedves Imre!
A 6790K szerencsére az egyik legizmosabb AMD APU az előző generációból. Ha VGA kihajtásról van szó, akkor azért nem egy erőmű, de körülbelül a mostani 3 GHz körüli Pentiumok szintjét hozza, ami azt jelenti, hogy a keretbe pont illeszkedő R7 260X – GTX 750 Ti duó bármely tagját kihajtja. Sebességben nagyon hasonló a két kártya, úgyhogy érdemes inkább az extrákat figyelembe véve dönteni. A mérleg nyelve így talán egy kicsit a GTX felé billen: kevesebbet fogyaszt, a Shadowplay kiforrottabb, mint a konkurencia megoldása, PhysX támogatás és a többi, úgyhogy a Radeonnak marad kb. a FreeSync, mert a Mantle nem lesz túl sokat használva a jövőben, és sajnos úgy néz ki, hogy a TrueAudióra sem ugranak a fejlesztők. Mindenképpen 2 gigás kártyát vegyél, hiába olcsóbbak pár ezressel az 1 gigások, a mostani játékok már sokszor igénylik előbbit.

TELJES KONFIGURÁCIÓ 100 EZERBŐL JÁTÉKRA. LEHETSÉGES?

Kedves PC Guru!

A gépemet szeretném fejleszteni, elsődlegesen a következő játékok futtatására: GTA V (természetesen), AC Unity, Witcher 3, Skyrim textúra modokkal. A mostani gépem:

- CPU: Intel Pentium E5300 2.60GHz
- Alaplap: ASUSTeK Computer INC. P5KPL-AM EPU (Socket 775)
- RAM: 4 GB Dual-Channel DDR2 @ 333MHz
- VGA: AMD Radeon R7 240 2048MB
- HDD: 298GB SAMSUNG HD322HJ (SATA)
- Táp: 340W

Minimum 8 GB RAM-ot szeretnék bele, és az egészre 300 eurót tudnék rákölteni (ebben bent van egy új gépház ára is).

A választ előre is köszönöm:

KRISZ

Kedves Krisz!

Jól feladtad a leckét, és közel lehetetlent kérsz (bár egy használt PS4 megvan ennyiből, és majdnem teljesít minden igényt). Gondolom új alkatrészekre van szükség, és hát a használt piacot úgysem tudnám lefedni itt pár sorban, annyira sokszínű. Sajnos azt kell mondjam, hogy olyan gépet, ami nagyon komoly előrelépés lenne, ennyiből nem tudsz kihozni. Ezért én a helyedben megfontolnék egy két lépcsős frissítést (először a platform, majd egy grafikusvezérlő, ha összegyűlt rá az összeg, úgy nagyobb a motiváció, mint fordítva). Azért ideírom, hogy mi az a minimum, amit én megvételre javaslok diszkrét videokártyával (integrálttal könnyebb a dolog, de az meg nem lenne előrelépés).

- **Alaplap: ASUS H81M-C (kb. 15 ezer)**
- **CPU: Intel Pentium G3250 (kb. 17 ezer)**
- **RAM: HyperX Fury DDR3-1600MHz Kit (kb. 17 ezer)**
- **VGA: R7 260X vagy GTX750 Ti 2GB (38-40 ezer)**
- **HDD: WD Blue 1TB (kb. 17 ezer)**
- **Tápegység: valamelyik kisebb Chieftec vagy FSP**
- **Ház: ízlés szerint**

Ez így körülbelül 120 ezer lenne, ha optikai meghajtó is kell, az még pár ezres. Amennyiben még nem tiltották le, akkor ebben az alaplapban elvileg tuningolható is a Pentium. Bő 4 GHz-en már a GTA is egész jól elmegy. Fontos neki a proci, a lassabb kétmagosokat nem szereti.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

150 EZER FORINTÉRT MÁR NAGYOBB A MOZGÁSTÉR

Sziasztok!

150 ezer forintom lenne egy új számítógépre, és ebből a lehető a lehető legjobbat szeretném kihozni, mivel nem értek hozzá, így a ti segítségeteket kérem. Annyi a kikötésem, hogy legyen benne 4 GB RAM, illetve 3 GHz-es proci fusson benne, a többit rátok bízom.

Előre is köszönöm szépen válaszotokat, üdv: **DANI**

Kedves Dani!

Alacsonyabb kikötések, magasabb ár, ezzel a konfigurációval már könnyebb dolgozni :). Igazából egy kis finomhangolással ez előző gépet tudom ajánlani. Az alaplap maradhat bármely H81-es vagy B85-ös, amivel lehet tuningolni az évfordulós Pentiumot, a 8 GB memóriáról sem mondanék le a helyedben, viszont 150 ezerért már belefér a gépbe egy GTX960 is, és akkor már bele is kell rakni. Annak tápegységből sem kell egy nagyon drága példány. Tárhelyből te tudod, mennyire van szükséged, neccesen, de egy 2-3 TB-os is beleférhet a gépbe, én viszont a maximális erő miatt inkább a sima 1TB-ossal számolok. A konfig így a következő:

- **Alaplap: ASUS H81M-C (kb. 15 ezer)**
- **CPU: Intel Pentium G3250 (kb. 17 ezer)**
- **RAM: HyperX Fury DDR3-1600MHz Kit (kb. 17 ezer)**
- **VGA: Gigabyte GTX960 Windforce OC 2GB (kb. 63 ezer)**
- **HDD: WD Blue 1TB (kb. 17 ezer)**
- **Tápegység: CHIEFTEC iArena 400W GPA-400S8 (kb. 9 ezer)**
- **Ház: ízlés szerint, maradt rá 12 ezer**

Ház vásárlásánál arra érdemes figyelni, hogy ha alul van a tápegység helye, akkor hosszú vezetékek kellenek a tápegységre, és például az ajánlott Chieftec tápnál a CPU extra kábele elég rövid lett, mást kell választani.

Ennyi fért bele mára, köszönjük a leveleket, de a konfigokon kívül kérdezhettek ám mást is :). Ha van olyan problémátok, aminek a megoldásából sokan tanulhatnának, akkor ne habozzatok írni!

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Végre vége a sulinak! Legalábbis egy ideig biztosan, aztán szeptembertől mehettek vissza körmölni meg okosodni a padsorok közé, de addig ne gondoljatok ilyenekre! Illetve most, hogy felhoztam a témát, már késő, szóval bocsi... Az van, hogy örülök, hogy mindenki vakációzik közületek, mert így legalább több időtök jut levelet írni nekem, ami persze nem igaz, mert alig írtok, de szeretem ezzel nyugtatni magam. De sebaj, mert szeptembertől legalább újra itt a suli! Muhahahaha (sátáni kacaj folytatódik még két hónapon át). Írjatok már!!!

OLVASS, ÍRJ, GYERE HOZZÁNK!

Tisztelt team! Az iránt érdeklődöm, hogy milyen kritériumoknak, elvárásoknak kell megfelelnie azoknak az illetőnek, akik nálatok szeretnének íróként (leginkább tesztírásokra gondolok) tevékenykedni? Amatőr, kezdő írókkal is foglalkoztok, vagy csak a tapasztaltabb emberek jöhetnek szóba? Szeretnék ebben a szférában elhelyezkedni, ha van rá esélyem, de egy icipici félsz azért van bennem, mert mi van akkor, ha nem jön össze a dolog. Persze tudom, hogy menni kell és csinálni, próbálkozni, az álló helyzetből meg kell mozdulni, csak hát mondani mindig könnyebb. Sokan megjárták előttem már ezt az ösvényt, tehát biztosan nem lehetetlen, ezért is érdeklődnék, hogy mi, hogy, merre, meddig. Komolyan gondolom azt, amit írtam, mert számomra a játék nemcsak szórakoztató elektronikai időtöltés, hanem egy nagyon komoly interaktív művészeti forma. Elnézéseteket kérem, hogy picit hosszúra sikeredet a mondandóm.

Tisztelettel és üdvözlettel, **MÁRK**

Kedves Márk! Nagyon eccerű a dolog. Először is fontos, hogy jól irj hejesen. Legalább annyira, mint én. Ha ez pipa, akkor jöhet a második lépés! Ahhoz, hogy bekerülj a csapatba, próbacikkeket, próbateszteket kellene írnod. Van nekünk egy elég jól meghirdetett gyakornoki programunk, ahova szeretettel várjuk az ilyen anyagokat. Amennyiben beírod a Google-be, hogy „pc guru gyakornok", biztosan kidobja neked a linket. Ha ez megvan, akkor hadd adjak pár személyes tanácsot neked a témában! Szerintem ahhoz, hogy jó cikkeket írj, előtte képben kell lenned, hogy milyen is egy „jó" cikk. Ezért aztán azt javaslom, hogy olvass tőlünk sok tesztet, és próbáld meg elemezni azokat. Javaslom]{redenc mester anyagait, aki nemcsak hibátlanul, hanem olvasmányosan is ír. Személyes kedvenceim közé tartoznak még Tika és JohnBart írásai is, de minden szerénység nélkül állíthatom, hogy nekem is vannak iszonyú jó cikkeim. Sőt, csak olyanok vannak! Viccet félretéve vetkőzd le a félelmeidet, és próbálj szerencsét a gyakornoki programunkban! Ha nem is kerülsz be, akkor se keseredj el: próbálkozhatsz más portálokon is, illetve ha tényleg komolyan érdekel a szakma, nézz körül, milyen suli szükséges ahhoz, hogy valódi újságíróvá válj.

AZOK A FRÁNYA MEGÉLHETÉSI BEVÁNDORLÓK!

Starcraft és Dél-Korea. Szinte mindenki tudja, hogy milyen szoros kapcsolat van a játék és az ország között, de nem gondoltam, hogy egyszer a saját bőrömön is megtapasztalom ezt. Jómagam egy dél-koreai cég magyarországi üzemében dolgozom, és nemrég úgy döntöttem, hogy a munkaállomásom mellett lévő tárolószekrényem ajtaját megpimpelem. Erre a célra egy StarCraft 2-es matricát szemeltem ki, amit még a 2007-es lipcsei Games Conventionről hoztam haza. Fel is ragasztottam oda, majd eltelt pár hét, végül el is feledkeztem róla. Mígnem egyik nap munka közben valaki megkocogtatta a vállam. Legnagyobb megdöbbenésemre az egyik koreai mérnök volt, szemüveges, 23-27 éves forma alak. Persze lehetett akár 40 is, nem igazán tudom ezt eldönteni. Az egyébként máskor nem túl beszédes munkatárs tört angolsággal elmondta, hogy otthon rengeteget játszott a játékkal (közben hevesen mutogatott a matricára), és sajnálja, hogy most már nincs nagyon rá ideje, illetve nem tudta elhozni otthonról a gépét. Aznap még egyszer járt arra, már egy másik kollégájával együtt, és hüvelykujjukat felfelé tartva széles mosollyal az arcukon intettek nekem.

Üdv, **GABBER**

Dél-koreai cég? Hankook vagy Samsung? Én mindig mondtam, hogy az ottaniak tudják, mi fán terem a jó gumiabroncs, a telefon és a videojáték. Jómagam is sokáig nyomtam a Starcraft 2-t, aztán rájöttem, hogy nincs kedvem szívrohamot kapni játék közben, ezért inkább parkolópályára állítottam. Túl intenzív, túl izzasztó volt az nekem. Ezért inkább átszoktam a streamek nézegetésére, valamint YouTube-on szoktam néha-néha megnézni egy-egy jobb mérkőzés visszajátszását. Mindenesetre jó ötlet volt a matrica, de legközelebb inkább hívd meg őket inkább egy jó kis bográcsozásra, ahol egy hüvelykujj felmutatásnál további szintre léphettek a kommunikáció terén. Hidd el, pár sör, és úgy fog menni nekik az angol, hogy meglepődsz majd! Aztán ha már eléggé betintáztatok, elveszed a lányát feleségül, fél év múlva pedig már apukának szólítod a munkahelyeden, majd boldogan élsz, amíg meg nem halsz. Vagy ki nem józanodsz.

ÉRETTSÉGI UTÁN, ÉLET ELŐTT

Üdv, Gurusok! Végre itt a nyár! Az érettségi letudva, és hát mivel mással lehetne megkoronázni ezt a páratlan élményt, mint a júniusi PC Guruval? A csatolt képen láthatjátok a megkönnyebbülést és a végtelen fáradtságot arcomon, amint szorongatom az említett lapot **(amit én nem tettem be a magazinba, bocsi!).** Remélem, ti azért nem vagytok fáradtak, hiszen valahogy annak a júliusi gurunak is el kell készülnie! Hogy én mit fogok csinálni a nyáron? Nos, először is veszek egy új gépet, hiszen hihetetlen erőfeszítésembe tellett már eddig is kibírni ezt a nyár elejei játékzivatart egy olyan géppel, amin még épphogy eldöcögnek a Mass Effectek (nem mintha a Mass Effectnek nem örülnék, de hát hogy lesz még ebből Arkham Knight?). Ráadásul egy Steam Summer Sale is lecsapott rám, így minden optimizmusomat be kellett vetnem, hogy élvezni tudjam a 20-25 fps-es játékmeneteket. Addig pedig, amíg meglesz az új gépem, maradok az újdonsült Steam játékaim mellett, valamint a jó öreg Hearthstone-nal, vagy Heroes of the Stormmal fogom elütni az időt. Nos, kívánok nektek jó újságírást; na meg persze jó nyarat, egy kis pihenés azért nektek se árthatna meg. Ti meg nekem kívánjatok jó gépfejlesztést! A Guru legyen veletek továbbra is!

Üdvözlettel, **SZILÁGYI BENCE**

Gratulálunk a sikeres érettségihez! Most, hogy túl vagy az élet könnyebb szakaszán, ideje lenne elbeszélgetnünk a jövődről, fiatalember! Ah, csak szívatlak, élvezd ki a nyarat, ameddig tart, bulizz sokat, és ne feledd: sörre bor mindenkor, borra sör meggyötör. Egyébként ez igaz, mindig csak egyre magasabb százalékú alkoholtartamú italokat szabad inni egy buliban, tehát visszafelé soha, de soha ne menjetek! Egyszer ittam rövid után pezsgőt, azóta... De beszéljünk inkább a gépedről! Nyári munka lesz, vagy szülők segítenek? Egyébként csak szólok, hogy mindegy, hogy mit veszel, a Batman akkor sem fog rajta menni. Illetve ha augusztus környékére lövöd be a vásárlást, akkor már talán. Szomorú egyébként, hogy én is nemrég vettem új gépet, hogy jól fussanak majd rajta az olyan játékok, mint a Witcher 3, erre mást se csinálok, mint dotázok és HotS-ozok rajta. De legalább azok szakítanak 190 fps-sel. A pihenés pedig nekünk nem kenyerünk. Mi a dolgozó magyar népet szolgáljuk!

A HÓNAP LEVELE: A KALÓZTANÁR

Mélyen tisztelt Dr. Környei úr, PC Guru szerkesztőség, olvasók! Megosztom veletek a történetemet az idei kompetenciaméréssel kapcsolatban. Épp matekot írtunk, amikor mondom a tanárnak, hogy inkább ülnék egy jó Ciscón. Erre ő azt mondja, hogy ezt csak azért mondom, mert nem lesz (pont akkor lett volna). **Ciscóra én nem ülnék, mert az hamar túlmelegszik, aztán felrobban. Cickót akartál mondani, nem? De arra sem ülünk.** Mögöttem lévő osztálytársam pedig elkezdi, hogy akkor meséljen nekünk valamit abból az időből, amikor még egyetemre járt (olyan ,94-99 között). Ekkor elkezdte mondani, hogy a haverjának volt egy barátja Franciaországban és havonta mentek ki hozzá játékokért. Majd hazajöttek, összedobták a pénzt egy CD-íróra, és elkezdték árusítani a másolt játékokat 1000 és 5000 Ft között. Aztán egyik este a koleszban egy srác lóhalálában futja végig az emeleteket, és üvölti, hogy jönnek a zsaruk! Azt mondta, hogy életében nem látott olyan gyorsan gépeket eltűnni, mint akkor. Mindenki vitte a böhöm nagy gépeket, monitorokat, lemezeket tonnaszámra, minden második ember pedig kiszedte a gépből a merevlemezt és a testére erősítette. Mire beértek a koleszba a rendőrök, addigra nem volt ott egy deka számítástechnikai eszköz se. Közben pedig kiderült, hogy nem is illegális szoftverek miatt jöttek, hanem azért, mert a pánikot keltő srác kocsmai verekedésbe keveredett. Emiatt persze a gyereket még jól meg is verték a többiek, mert miatta kellett mindenkinek rettegnie. De a rendőrség persze szagot fogott, és lecsaptak a szoftverek miatt is, a tanár barátja emiatt 4 év felfüggesztetett kapott. A rendőrök minden elektronikai berendezést lefoglaltak (még a mikrót meg a nyomtatót is!), mert hogy azzal is el lehet követni számítástechnikai bűntényeket. Mire befejezte a sztorit, vége is lett a kompetenciának, mi pedig görcsös röhögés közepette örökre emlékezetünkbe véstük ezt a napot.

Üdv, **ZS. OLIVÉR**

A '90-es években azért még nem ették olyan forrón ezt az illegális szoftver kását, szóval kicsit sántít ez a történetet, de legyen: bevettem. Bevallom, hogy nekem is van pár hasonló sztorim, hiszen akkoriban voltam én is gyerek, szóval első sorból figyelhettem végig ennek az iparnak az aranykorát. Igazából akkortájt még nyoma sem volt a legális szoftvereknek, a C64-es időszakban még azt sem is tudtuk, hogy amit csinálunk, azt illegálisnak számít a nyugati országokban. A felnőttek megmutatták nekünk, hogyan kell másolni lemezeket, hogyan kell kivágni a flopit úgy, hogy a másik oldalát is tudjuk használni, és másoltunk mindent orrba-szájba. Péntekenként és szombatonként pedig klubokba jártunk, ahova mindenki elvitte a számítógépét és a tévéjét (!), és ment a cserebere ezerrel. Ott láttam először Amigát, azon is a Kick-Off nevű focis játékot. Teljesen lepetéztem, milyen hangja volt az Amigának. Meg azok a színek! 256 szín, ami a C64-es 16 után olyan volt, mint amikor színes tévét látsz fekete-fehér után. A gépnek egyébként 512 MB memóriája volt, de 8000 forintért (egy havi fizu) kibővíthettünk 1 megásra is. Ó, azok a régi szép idők! Se törvényi szabályozás, se Artisjus nem volt akkoriban. Az volt az igazi Vadkelet. De persze én sosem csináltam ilyesmit. Csak hallottam, meg láttam, hogy mások csinálják, aztán gondoltam, megnézem magamnak én is. De hogy én lemezeket másolgassak... soha!

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már közel **46.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TIPPEK A STEAMEN!

Tavaly szeptember végén történetének talán legnagyobb változásán esett át a Steam, hiszen nem szimplán lecserélték a bolt kinézetét, de a működését is alapvetően gondolták újra: a bolt most már teljesen személyre szabva ad ajánlásokat a játékokat illetően, megpróbálva olyan címeket az érdeklődők elé tolni, melyek feltehetően pont az ízlésükbe vágnak. Ha pedig nem, akkor sincs baj: lehetőség van követni úgynevezett kurátorokat, akik folyamatosan bővülő listába szedve ajánlanak játékokat. Természetesen ebből a PC Guru se marad ki: kövesd a kurátori oldalunkat, fedezz fel és ismerj meg játékokat, amikről talán még nem is hallottál, töltsd fel csordultig a kívánságlistádat!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: **www.youtube.com/pcguruonline**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásodat. Hajrá!

INSTAGRAM
http://instagram.com/pcgurumagazin

GOOGLE+
http://bit.ly/pcg_google

TWITTER
www.twitter.com/pcgurumagazin

NYÁRI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

WASTELAND 2

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám) **9.490 Ft**

Hosszabbítással: **8.990 Ft**

METRO REDUX

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám) **9.490 Ft**

Hosszabbítással: **8.990 Ft**

SHADOW OF MORDOR

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám) **9.490 Ft**

Hosszabbítással: **8.990 Ft**

THIEF

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám) **9.490 Ft**

Hosszabbítással: **8.990 Ft**

ASUS MEMOPAD HD 7 TÁBLAGÉP

Az ASUS MeMO PAD HD7 egy héthüvelykes, 1280x800-as felbontású IPS képernyővel felszerelt táblagép, ami szórakozásra, munkára és egyéb feladatok elvégzésére egyaránt alkalmas. A gép lelke egy Intel Atom processzor, 1 GB RAM-mal és 16 GB belső tárhellyel kiegészítve.

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám) **43.990 Ft**

Hosszabbítással: **42.990 Ft**

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

Tomb Raider

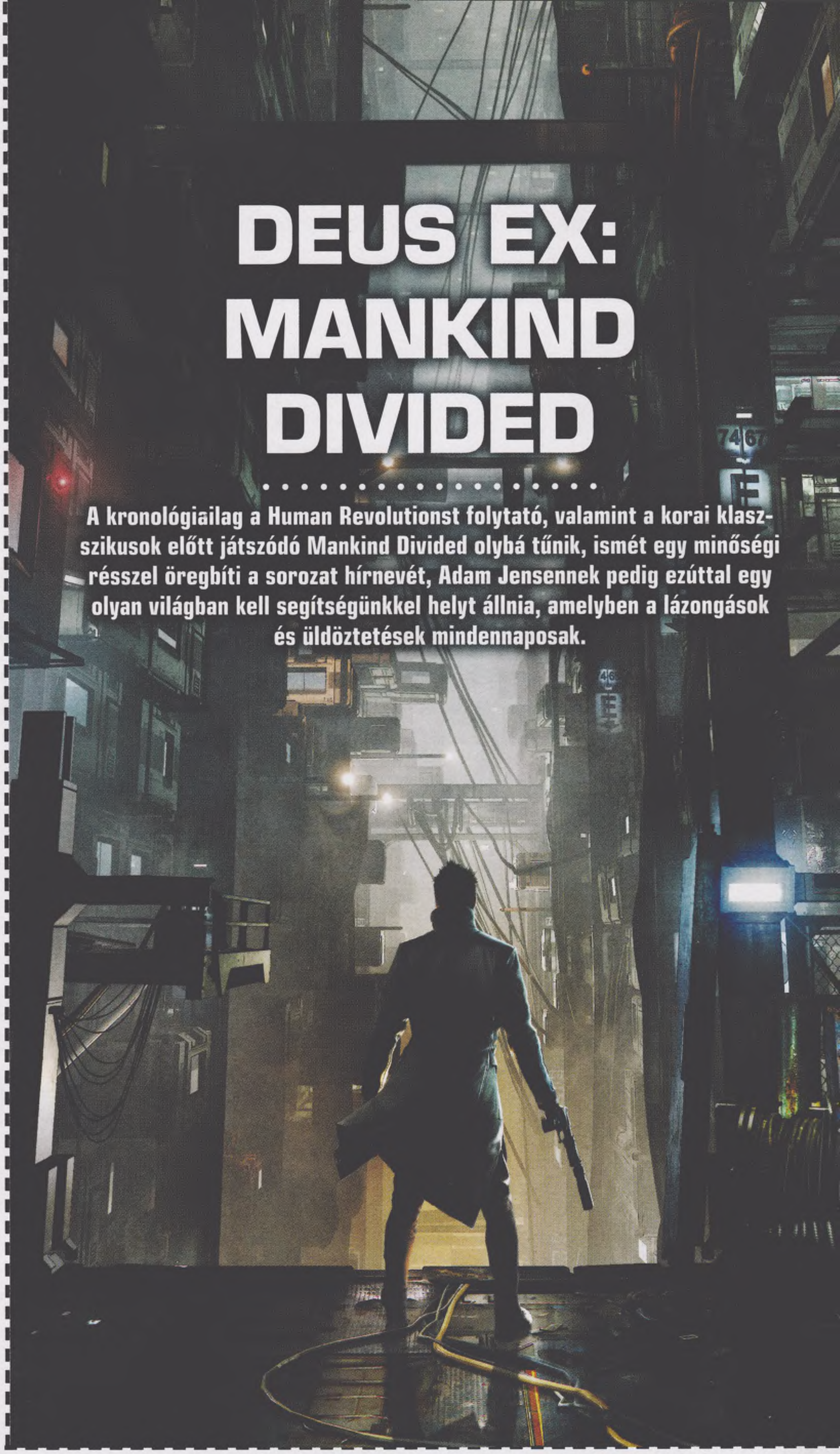
ELŐZETES A sikeres reboot után nem vártunk mást, mint egy, azt teljes mértékben alapul vevő folytatást, amely természetesen többet nyújt elődjénél. Lara azóta pszichológushoz jár (nem csoda), a frizuráját megváltoztatta, de a kaland marad a régi, ahogy az életveszélyekkel teli akrobatikázás is a játék fontos részét képezi. A PC-s megjelenés még odébb, előzetesünk azonban a kanyarban.

LEGO Worlds

ELŐZETES A témában megjelenő filmadaptációk kifejezetten jól mennek, a Minecraft sikereit pedig egész egyszerűen nem lehet elvitatni, így a Traveller's Tales Games gondolt egyet, és mindezeket jól összekutyulta, hogy egy sok ismerőssel teli sandbox világot alkosson, amit akár a játékos is felépíthet.

F1 2015

TESZT A Codemasters szinte már nem is gyárt mást, csak az F1 sportélményét megjátékosító széria aktuális darabjait, amik közül a PlayStation 4-re, Xbox One-ra és PC-re érkező 2015-ös, aktuális epizód a hetedik a sorban. A fentiek fényében kifejezetten kíváncsiak vagyunk, milyen újdonságokkal bír a szezon feldolgozása.



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

A kronológiailag a Human Revolutionst folytató, valamint a korai klasszikusok előtt játszódó Mankind Divided olybá tűnik, ismét egy minőségi résszel öregbíti a sorozat hírnevét, Adam Jensennek pedig ezúttal egy olyan világban kell segítségünkkel helyt állnia, amelyben a lázongások és üldöztetések mindennaposak.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

AUGUSZTUS 13-ÁN

JELENIK MEG!

A "BOSSZÚÁLLÓK" STÚDIÓJÁTÓL
MARVEL
A HANGYA
NINCS NÁLA NAGYOBB
HAMAROSAN A MOZIKBAN
3D-BEN és IMAX 3D-BEN IS
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
www.forumhungary.hu
IMAX® IS A REGISTERED TRADEMARK OF IMAX CORPORATION
© 2015 Marvel

FALLOUT 4 - 6 OLDALON ÁT MUTATJUK BE AZ ÉV UTOLSÓ NAGY RPG-JÉT!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2015. 07.

15007

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

A FÜGGETLENSÉG NAPJA

XCOM 2

Az elmúlt évek talán legjobb sRPG-je végre folytatást kap: verd vissza az űrlényeket!

ÜDV ITTHON!

FALLOUT 4

Vége a várakozásnak, idén novemberben ismét elveszhetünk az atomkatasztrófa utáni világban!

MENJ A POKOLBA!

DOOM

Végre megpróbálja a lehetetlent az id Software: a modern kor eszközeivel álmodják újra minden idők egyik leghíresebb játékát!

+

STEAMES TELJES JÁTÉK:

SLEEPING DOGS

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

HALÁLOS IRAMBAN

NEED FOR SPEED

Az éjszakai versenyzéssel a főszerepben indítja újra a sorozat motorját az Electronic Arts.